Filosofía del arte

Sensibilidad, visión e interiorismo.

Año 1, Número 1

Arquitectura de Interiores
Universidad Anáhuac

Presentación

Esta revista reúne una serie de ejercicios realizados en la clase de Filosofía del Arte de Arquitectura de Interiores en la Universidad Anáhuac, donde exploramos cómo conceptos filosóficos y artísticos pueden trasladarse al espacio arquitectónico. Más que estudiar el arte como algo separado de la arquitectura, el objetivo fue entender cómo ideas como la representación, la percepción, la sensibilidad, la imagen, la experiencia y el cuerpo también construyen la manera en que habitamos los espacios.

A lo largo de los textos, las autoras analizan distintas problemáticas contemporáneas relacionadas con la arquitectura y la visualidad: el ocularcentrismo, la relación entre pintura y arquitectura en Le Corbusier, el arte instalación cómo experiencia sensorial, el paisaje como construcción visual y los regímenes escópicos que históricamente han organizado nuestra manera de mirar y comprender el espacio.

Cada ensayo parte de una pregunta común: ¿qué sucede cuándo la arquitectura deja de pensarse únicamente como imagen y comienza a entenderse como experiencia? Desde esta inquietud, los textos buscan reflexionar sobre cómo el diseño no solo organiza formas y objetos, sino también emociones, recorridos, percepciones y maneras de habitar el mundo. En ese sentido, estas aproximaciones invitan a pensar la arquitectura desde las herramientas del arte.

Prof. Eduardo Yescas

Índice

4 – 17 OCULARCENTRISMO: VER ANTES QUE VIVIR

18 – 31 LE CORBUSIER Y LA PINTURA

32 – 54 LA ARQUITECTURA Y EL ARTE INSTALACIÓN

56 – 73 EL PAISAJISMO

74 – 84 REGIMEN ESCÓPICO: FORMAS DE VER FORMAS DE HABITAR

85 – 92 EL ESPACIO EN LA PINTURA DEL RENACIMIENTO AL CUBISMO

OCULARCENTRISMO: VER ANTES QUE VIVIR

María José González
Paula Carvallo
Camila Fernández

Hay espacios que impresionan desde el primer momento. Todo parece perfectamente calculado: la luz entra en el ángulo correcto, los materiales se mantienen dentro de una paleta neutra y las proporciones generan una composición casi perfecta. Son lugares que funcionan increíblemente bien en fotografía, donde cada detalle parece intencional y todos responden a una lógica visual clara. ¿Te ha pasado que un lugar se ve increíble, pero no se siente igual cuando estás ahí?

Esa pequeña incomodidad no es casual. Responde a una forma muy específica de entender la arquitectura: como algo que se mira antes de habitarse. Como se observa en las imágenes 1 y 2, este tipo de espacios minimalistas se construyen a partir de superficies limpias, ausencia de ornamento y una iluminación controlada que resalta la composición general. Todo está pensado para ser percibido de manera inmediata y estética.

Sin embargo, esta claridad visual también simplifica la experiencia del usuario, reduciéndola principalmente a lo que puede ser visto, mientras otras dimensiones sensoriales como el sonido, la textura o la temperatura pasan a segundo plano. Este fenómeno puede entenderse a partir del concepto de ocularcentrismo, desarrollado por Beatriz Colomina, quien plantea que la arquitectura moderna y contemporánea ha privilegiado la vista sobre los demás sentidos. Entonces, como resultado, tenemos espacios diseñados que no son diseñados para ser vividos. Muchos parecen construidos para ser observados, fotografiados y compartidos.
Este ensayo sostiene que el ocularcentrismo ha hecho que la arquitectura se convierta en una experiencia solamente visual, limitando su capacidad de ser habitada con los demás sentidos. A través del análisis de distintas imágenes y espacios, se argumentará que esta prioridad de la vista no solo define cómo se diseñan los entornos, sino también cómo se perciben, se comunican y se sienten.

¿Qué diría Beatriz Colomina?

La arquitectura moderna no solo cambió la forma de construir, también cambió la forma en la que percibimos los espacios. Para Beatriz Colomina, los edificios empiezan a existir no solo como espacios físicos, sino también como imágenes que circulan en revistas, fotos y ahora redes. Ella decía que "La arquitectura deja de ser solo espacio para convertirse en imagen, ya que su modernidad radica en cómo se relaciona con los medios" (Colomina, 1994, p. 73). Es decir, la arquitectura ya no se experimenta únicamente estando ahí, sino también viéndola. Esto se ve muy claro en la Imagen 3, que es la Villa Savoye de Le Corbusier. La casa está compuesta por formas muy limpias: volúmenes blancos, líneas horizontales y una estructura elevada sobre pilotes que la separan del suelo. Todo se siente ligero, ordenado y muy controlado visualmente. La fachada, con sus ventanas largas y sin decoración, hace que el edificio se lea casi como un dibujo: claro, simple y fácil de entender a primera vista.

"La arquitectura deja de ser solo espacio para convertirse en imagen, ya que su modernidad radica en cómo se relaciona con los medios"

Beatriz Colomina

Pero lo más interesante no es solo cómo está diseñada, sino cómo se muestra. Las fotos de la Villa Savoye casi siempre están súper cuidadas: sin gente, con encuadres limpios y una luz muy pareja. Esto hace que el espacio se vea perfecto, como si nada estuviera fuera de lugar. Si analizamos la foto, no podemos encontrar ni siquiera nubes; probablemente esto se deba a que tienen esta forma "imperfecta" y poco geométrica. Entonces, más que solo documentar el edificio, la imagen construye cómo lo entendemos. ya no solo se vive, también se diseña para ser vista.

La arquitectura como imagen

En la actualidad, esta tendencia ya no solo continúa, sino que se mantiene de forma constante dentro de la arquitectura contemporánea. La mayoría de los espacios hoy en día se enfocan más en la parte estética más allá de la comodidad; es decir, los espacios están pensados en cómo se ven, de tal manera que dejan a un lado cómo se sienten, haciendo que el diseño sea parte de su impacto visual y olvidando la experiencia real de las personas dentro del lugar.

Un caso que ayuda a entender esto es la Glass House de Philip Johnson, donde podemos observar un espacio completamente abierto y transparente, en el que el vidrio domina casi todo. Visualmente resulta muy atractivo; se integra con el paisaje, es moderno y se ve como un espacio muy limpio. Es el tipo de arquitectura que funciona muy bien en las imágenes de internet y que las personas perciben como algo estético, ya que todo se ve muy ordenado y, a simple vista, muy atractivo.

Esta misma transparencia que hace que se vea tan interesante en internet es la misma que provoca ciertas incomodidades. La falta de privacidad, el control de la temperatura y la sensación de estar constantemente expuesto hacen que no necesariamente sea un lugar cómodo para vivir en el día a día. A simple vista parece un lugar muy llamativo, pero habitarlo puede ser más complicado de lo que parece. Sin embargo, este enfoque tan centrado en lo visual también trae ciertas consecuencias. Aspectos como la comodidad, la acústica o la manera en que el cuerpo se mueve dentro del espacio pasan a segundo plano. Se le da prioridad a la apariencia, mientras que el uso real del lugar pierde importancia. Son espacios que funcionan muy bien como imagen, pero que en el día a día pueden sentirse incómodos o poco funcionales. La arquitectura empieza a responder más a una lógica de apariencia que a una lógica de uso, mientras que el espacio deja de pensarse para quien lo habita y se vuelve más un objeto para observarse.

El espacio como experiencia

El problema del ocularcentrismo no es solo visual, sino que también cambia por completo la manera en la que vives dentro de un espacio. Cuando el diseño se enfoca tanto en cómo se ve, se dejan a un lado factores importantes cuando estás en el espacio. La arquitectura deja de sentirse completa, ya que deja de tomar en cuenta las texturas, la temperatura y el ambiente en general. Todo lo que normalmente hace que un espacio se sienta agradable pasa a segundo plano. Todo gira en torno a cómo se ve y eso hace que los espacios se sientan más simples o incluso algo vacíos.

Por otro lado, están los espacios que se sienten muy diferentes, donde los materiales sí se logran percibir, se toma en cuenta la iluminación y donde la escala se vuelve un factor importante que hace que te den ganas de quedarte. Son espacios que realmente se sienten y se viven.

Ya no todo depende de la vista: entra el tacto, la sensación del ambiente y cómo te mueves dentro de un espacio. Todo hace que el lugar tenga sentido; los espacios se sienten más reales y cercanos. Está pensado para las personas.

Imagen 4. El Cubo Blanco

El giro sensorial en la arquitectura

Si se analizan juntas las imágenes anteriores, podemos lograr ver una transición más clara: desde espacios percibidos principalmente como composiciones visuales (Imagen 1 y 2), hasta propuestas en donde la experiencia sensorial recibe una relevancia más grande (Imagen 4). En esta transición podemos ver cómo los ejemplos contemporáneos, como el de la Imagen 3, muestran cómo la lógica y la carga visual siguen dominando gran parte de la producción de hoy en día. Entonces, el problema no es que la arquitectura sea visual en sí, ya que eso es inevitable, sino que se vuelva algo exclusivamente visual. Cuando la imagen acaba dominando por completo, el espacio se convierte primero en una representación antes que en una experiencia. Se diseña para ser visto y admirado, más que para ser realmente habitado.

Pero, a finales del siglo XIX y principios del XX surge otra gran idea: la obra de arte total o Gesamtkunstwerk, propuesta por Richard Wagner. Esta idea plantea que una obra puede combinar muchas artes y sentidos —arquitectura, música, escenografía, movimiento y luz— para crear una experiencia sensible más completa, la cual no dependa solamente de la mirada. Movimientos anteriores, como el Art Nouveau o incluso la Bauhaus, retomaron esta inspiración de mezclar medios diferentes y experiencias en un solo proyecto.

"Los espacios más impactantes no son siempre los más fotogénicos, sino los que también logran involucrar al cuerpo de manera completa."

La arquitectura, al volverse una imagen, corre el riesgo de perder su importancia: ser un espacio habitable. El ocularcentrismo no solo define y cambia cómo vemos los edificios, sino también cómo los acabamos diseñando y habitando. Retomando a Beatriz Colomina, aceptar a la arquitectura como un medio significa reconocer que su impacto no está solo en la forma en la cual es construida, sino también en el impacto total que tiene como imagen. Pero esta condición también abre una discusión importante: en un contexto donde lo visual acaba dominando, la pregunta termina siendo: ¿qué pasa con todo lo que no puede ser captado por una cámara?

Regresando a las imágenes que analizamos, queda claro que la arquitectura no es solo lo que se ve, sino lo que se experimenta y lo que se siente. Los espacios más impactantes no son siempre los más fotogénicos, sino los que también logran involucrar al cuerpo de manera completa. Más que un rechazo a todo lo visual, el tema está en equilibrarlo. Diseñar una arquitectura que pueda ser vista, pero también sentida y vivida. Que funcione tanto en imagen como en experiencia. Con todo esto, solo queda una pregunta: ¿Es posible diseñar espacios que, sin rechazar su importancia visual, recuperen la complejidad sensorial del habitar? "Como señala Beatriz Colomina, la arquitectura moderna se define por su relación con los medios más que por sus materiales, lo que refuerza su dimensión mediática" (Colomina, 1994, p. 73).

Bibliografía

Rus, Mayer, and Jackie Nickerson.
"Step Inside Kim Kardashian West and Kanye West's Boundary-Defying Home."

Architectural Digest, January 31, 2020.
https://www.architecturaldigest.com/story/kim-kardashian-kanye-west-home?utm_source=Pinterest&utm_medium=organic&epik=dj0yJnU9LVh2OWt1eHBJNEV4R1FFZzNya29YSkp6Q05iakpaZ3gmcD0wJm49RnVGT3VYTTQxLVM0dGpaQVhxMlpadyZ0PUFBQUFBR25xT2Yw.

Colomina, Beatriz. Privacy and Publicity: Modern Architecture as Mass Media. Cambridge: MIT Press, 1994.
https://mitpress.mit.edu/9780262032148/privacy-and-publicity/

Harvard Design Magazine.
"Sexuality and Space_ Edited by Beatriz Colomina, " May 23, 2025. https://www.harvarddesignmagazine.org/articles/sexuality-and-space-edited-by-beatriz-colomina/?utm_source=chatgpt.com

LE CORBUSIER Y LA PINTURA

Jimena Ortiz Carrillo
Larissa Santiago Luna
Fernanda Trujillo Coindreau

El Salto Evolutivo: De la Fragmentación a la Pureza

El Cubismo nos enseñó a romper el mundo, pero el Purismo vino a ordenarlo. Tras el caos de la Gran Guerra surge L'Esprit Nouveau: un movimiento que rechaza lo decorativo y abraza la lógica de la máquina.

Su concepto dual se expresa en dos frentes: en arquitectura, "la casa es una máquina para habitar" —funcionalidad y refugio—; en pintura, "el cuadro es una máquina para ver" —estructura y precisión visual—.

Para Le Corbusier, el diseño no es decoración, sino matemáticas aplicadas al alma: "La geometría es el lenguaje del hombre. El orden es la base de la sensibilidad."

La Arquitectura del Purismo Pictórico

Nature morte à la pile de l'assiettes (1920)

Ahora hablaremos de como el arte de Le Corbusier no fue solo un hobby sino la base teórica y visual de toda su arquitectura. No es algo de adorno sino que el cuadro funciona como una estructura mental, una herramienta para ver que aparece antes de hacer su arquitectura

.

El "Gancho" Visual: Ordenando el Caos Cubista

Para entender cómo la arquitectura se vuelve arte con Le Corbusier primero hay que ver cómo se deshizo del cubismo de antes. En esta obra plantea algo clave que es cómo paso del desorden visual a la lógica. A Esto se le llama Purismo.

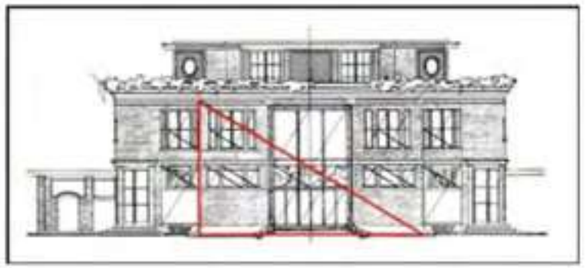
Aquí entran los objetos tipo (así es como se le dice) Él elegía botellas o vasos no porque fueran bonitos sino por su perfección geométrica e industrial. Para el francés, el cuadro no es decoración es una forma que demuestra que eligiendo formas puras podemos poner orden.

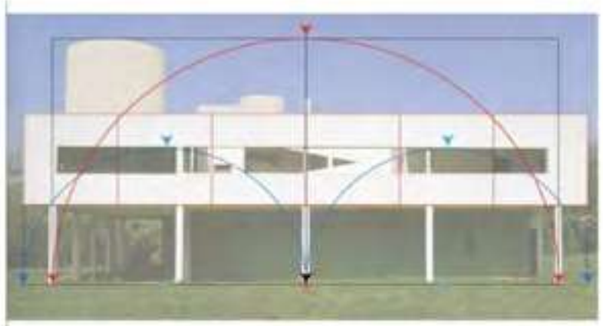
La Geometría Invisible: El Trazado Regulador

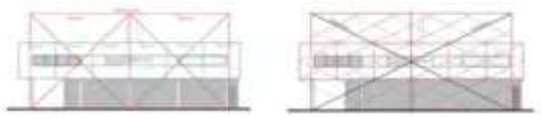
La mentalidad de arquitecto se nota en el lienzo a través del Trazado Regulador. Le Corbusier decía que estas líneas eran un seguro contra el caos, algo que le daba paz mental a la composición. Es una red invisible de matemáticas que garantiza que nada esté ahí sin razón, sino por una armonía universal.

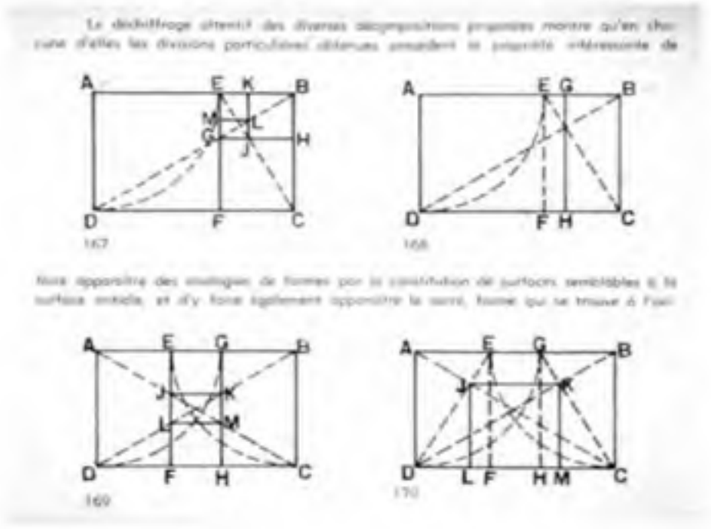
Otro concepto fundamental es el “matrimonio de contornos”. Es cuando el borde de un objeto se funde con el siguiente, creando una continuidad. Esto genera lo que llamamos profundidad plana: una serie de capas transparentes que luego veríamos aplicadas en sus famosas fachadas libres.

LE CORBUSIER Y LA PINTURA









Rectángulos A, B, C, D: Representan el lienzo o la fachada de un edificio

Líneas Diagonales y Curvas: Son las trayectorias que sigue el ojo humano.

Los Puntos de Intersección (E, G, F, H): Son los lugares "sagrados" donde él ponía los objetos en sus cuadros o las ventanas en sus edificios.

De la Pintura a la Obra Real

La pintura purista era un campo de pruebas para resolver problemas de diseño. Aquí se ve cómo pasaba del lienzo al edificio. Le Corbusier no "pintaba" paredes, él trasladaba la armonía de sus lienzos al espacio físico para controlar la sensibilidad del habitante.

En la pintura, los objetos están encimados unos sobre otros, pero no se siente un vacío infinito atrás, sino que se siente como capas.

Nature morte à la guitare

Maison la Roche

En la casa: mira cómo la viga azul de arriba y el muro de la derecha se cortan entre sí. No es un cuarto cuadrado aburrido; son planos que se traslapan, creando una “pintura habitable”.

Ese cuadro es una ventana a otra realidad, igual que la botella de la esquina de la pintura. Los dos sirven para dar escala y equilibrio a la composición.

La Ville Savoye como reconfiguración del Espacio Cubista

"Más que sentirse como un hogar común, la Villa Savoye parece una composición artística. Le Corbusier diseñó esta obra casi como si fuera un cuadro habitable"

La Villa Savoye se puede entender como mucho más que una simple casa moderna. Desde que uno la ve, parece un objeto blanco colocado cuidadosamente en medio del paisaje, casi como si hubiera aterrizado ahí. Uno de los detalles más llamativos es cómo el automóvil entra debajo de la casa, algo que rompe totalmente con la idea tradicional de una vivienda pesada y fija al suelo. Más que sentirse como un hogar común, la villa parece una composición artística. Por eso, se puede decir que Le Corbusier diseñó esta obra casi como si fuera un cuadro habitable, usando sus famosos "Cinco Puntos" para controlar cómo las personas perciben el espacio.

Esta idea tiene mucha relación con sus pinturas puristas, como ***Nature morte à la pile d'assiettes***, donde los objetos cotidianos se reducen a formas geométricas simples y ordenadas. En la Villa Savoye pasa algo parecido con los pilotis, que levantan la casa del suelo y hacen que parezca ligera, casi flotando sobre el paisaje. Gracias a esto, la casa pierde la sensación de ser una estructura pesada y se convierte en lo que Le Corbusier llamaba una "máquina para vivir". La intención no era solamente hacer un lugar funcional, sino crear una experiencia visual moderna y limpia.

Otro elemento súper importante es la ventana longitudinal. Esta ventana recorre gran parte de la fachada y hace que el paisaje exterior parezca una imagen enmarcada, casi como un cuadro. La naturaleza ya no se percibe de forma libre o espontánea, sino que está organizada por la arquitectura. Como menciona Beatriz Colomina, la ventana no solo sirve para ver hacia afuera, sino para controlar lo que vemos y cómo lo vemos. Básicamente, el paisaje se convierte en parte del diseño interior.

La rampa central también cambia totalmente la experiencia de la casa. A diferencia de unas escaleras normales, la rampa permite recorrer el espacio de manera continua y tranquila. Mientras subes, las vistas, la luz y los volúmenes van cambiando poco a poco, casi como si estuvieras viendo escenas de una película. Aquí entra la idea de la promenade architecturale, donde la arquitectura no se entiende desde un solo punto de vista, sino a través del movimiento. El espacio se descubre caminándolo.

Al final, la Villa Savoye demuestra cómo Le Corbusier mezcló arte, arquitectura y movimiento para crear una obra que funciona casi como un cuadro en el que puedes vivir.

Bibliografía

Baker, G. H. (2000). Le Corbusier: Análisis de la forma (7.ª ed.). Editorial Gustavo Gili.

Benton, T. (1987). Le Corbusier y la promenade architecturale. Revista Arquitectura, 264–265, 38–47. https://www.coam.org/media/Default%20Files/fundacion/biblioteca/revista-arquitectura-100/1987-1990/docs/revista-articulos/revista-arquitectura-1987-n264-265-pag38-47.pdf

Colomina, B. (1987). Le Corbusier and Photography. MIT Press.

Le Corbusier. (1998). Hacia una arquitectura. Apóstrofe. (Obra original publicada en 1923).

Le Corbusier. (1923). Vers une architecture. Éditions Crès. https://www.harvarddesignmagazine.org/articles/savoye-space/

Le Corbusier, & Ozenfant, A. (2003). Acerca del purismo: Escritos 1918–1926. El Croquis Editorial.

Le Corbusier, & Ozenfant, A. (1918). Après le Cubisme. Éditions des Commentaires. https://www.theartstory.org/movement/purism/

Montaner, J. M. (2005). Arquitectura y crítica. Gustavo Gili.

Samuel, F. (2010). Le Corbusier and the Architectural Promenade. Birkhäuser. https://www.editionsparentheses.com/IMG/pdf/P280_LE_CORBUSIER_SYNTHESE_EXTRAITS.pdf

Von Moos, S. (2005). Le Corbusier: Elements of a Synthesis. 010 Publishers

La arquitectura y el arte-instalación

Fernanda Rocha Loyola
Tamara Villaseñor González
Milly Lobaton

Más allá de lo visible

Los espacios no están solo conformados por muros, puertas y ventanas, sino que también se construyen como experiencias que generan distintas sensaciones y emociones mientras las personas los recorren o habitan. Las personas ya no solo recorren el espacio, sino que se acuestan en el piso, miran hacia arriba o permanecen quietas durante largos periodos. Ya no es estar frente a una obra, sino dentro de ella.

Esta escena, creada por Olafur Eliasson en The Weather Project, no se entiende únicamente al verla, sino al experimentarla con el cuerpo, ya que involucra una relación directa entre el espacio y quien lo habita.

"Más allá de la vista, percibir espacios con todos nuestros sentidos"

De acuerdo con lo anterior, se entiende que los espacios han sido afectados por el hecho de predominar la visión como única forma de percepción y entendimiento de un espacio. A lo largo del tiempo se ha dado privilegio a lo visual, organizando el espacio a partir de la forma, la proporción y la composición. En este modelo, el usuario suele ser pensado como un espectador que observa, más que como un cuerpo que siente y habita, dejando de lado al resto de los sentidos como un adicional a la experiencia.

Sin embargo, experiencias como la de esta instalación muestran que el espacio no se reduce a lo que se ve, sino a vivirlo con todos los sentidos. La luz, la atmósfera, la escala y la presencia de otros cuerpos construyen una experiencia que no puede ser capturada únicamente desde una imagen. Esto lleva a cuestionar hasta qué punto la arquitectura ha sido pensada más para ser vista que para ser realmente experimentada, y si esta limitación ha condicionado la manera en que habitamos los espacios en la vida cotidiana.

A partir de esto, el arte instalación se presenta como una práctica que transforma la manera en que se entiende el espacio, al involucrar múltiples sentidos y colocar al cuerpo en el centro de la experiencia. Ya no solo se trata del espectador visualizando una obra de arte o un espacio estético, sino de entornos que se recorren, se tocan y se habitan, generando una experiencia más compleja y activa.

En este sentido, se plantea que la arquitectura del arte instalación no solo amplía las posibilidades del arte contemporáneo, sino que también cuestiona los límites de la arquitectura tradicional, al evidenciar que diseñar únicamente para la vista produce espacios incompletos. Esto abre la posibilidad de replantear el papel del diseño arquitectónico, no como una composición visual, sino como una experiencia sensorial integral

La escena descrita anteriormente no solo funciona como un ejemplo visual, sino como una forma de evidenciar una problemática más amplia dentro de la arquitectura: el predominio y la exclusividad de la vista como medio de entendimiento de un espacio. En espacios como The Weather Project, no es posible comprender completamente la experiencia únicamente a través de una imagen o una representación visual, ya que gran parte de su impacto radica en lo que el cuerpo percibe al estar dentro del lugar.

La luz, la atmósfera, la escala y la interacción con otras personas construyen una experiencia que no puede reducirse a lo visual. Incluso una fotografía de la instalación resulta insuficiente, ya que no logra transmitir la sensación de estar inmerso en ese ambiente ni la manera en que el espacio envuelve al usuario.

El énfasis en la vista tiene una larga historia dentro de la arquitectura. Durante siglos, el espacio ha sido concebido como algo que debe ser ordenado, medido y comprendido visualmente. La perspectiva, por ejemplo, no solo es una herramienta de representación, sino una forma de organizar la experiencia del espacio desde un punto fijo. Esto implica que el usuario es colocado en una posición específica, desde la cual observa el entorno como si fuera una imagen. En este sentido, la arquitectura funciona muchas veces como una composición visual, en donde lo importante es cómo se ve y no necesariamente cómo se siente.

Esta lógica sigue presente en muchos procesos de diseño actuales, donde el proyecto se evalúa principalmente a partir de renders o imágenes, reforzando una experiencia que prioriza lo visual por encima de lo corporal.

“Los espacios no se perciben únicamente con los ojos, sino con todo el cuerpo.”

“la instalación no es solo una práctica artística, sino una herramienta que evidencia que el espacio puede diseñarse desde lo sensorial”

El tacto, el sonido, la temperatura y la materialidad influyen directamente en la manera en que habitamos y percibimos un lugar. Cuando estos elementos no son considerados, el espacio se vuelve distante y pierde capacidad de generar una experiencia significativa. No es lo mismo ver un espacio que sentirlo, recorrerlo o habitarlo, ya que cada una de estas acciones implica una relación distinta con el entorno.

Volviendo a la obra The Weather Project, es evidente que su impacto no depende únicamente de lo visual. El uso de la neblina modifica la percepción de profundidad, la luz genera una sensación térmica particular y la escala del espacio altera la relación del cuerpo con el entorno. Además, la presencia de otras personas influye en la manera en que cada individuo ocupa el lugar, generando comportamientos colectivos que no estaban previamente definidos. Esto demuestra que el diseño no solo organiza lo que vemos, sino también lo que hacemos dentro del espacio.

A partir de esto, el arte instalación puede entenderse como una crítica directa a la arquitectura tradicional, ya que propone una forma distinta de construir experiencia. En lugar de centrarse únicamente en la forma y la apariencia, se enfoca en la relación entre el cuerpo y el espacio. Esto permite pensar en una arquitectura que no solo se diseña para ser vista, sino para ser recorrida, tocada y sentida.

Por ende, la instalación no es solo una práctica artística, sino una herramienta que evidencia que el espacio puede diseñarse desde lo sensorial, abriendo nuevas posibilidades para repensar la arquitectura más allá de lo visual, priorizando el resto de los sentidos como medios para vivir el proyecto como un espacio y no como un render.

La mirada cambia lo invisible

La arquitectura del arte instalación es diferente al arte que normalmente conocemos y observamos, porque busca crear un espacio donde el usuario pueda estar dentro de él y no solo observarlo, como sucede en la caja blanca presente en muchos museos. La arquitectura suele ser valorada desde la vista del usuario, iniciando por recorridos que van desde la fachada, las proporciones, la composición de los volúmenes, la circulación de espacios y las perspectivas del interior y el exterior, que funcionan como una guía visual a través de imágenes que muestran cierto orden.

Sin embargo, existen espacios donde muchas veces no vivimos el lugar con todo el cuerpo, las emociones y las sensaciones, limitando al usuario a solo observar la percepción del espacio.

La arquitectura se experimenta a través de un recorrido por los espacios interiores, donde el diseño también se compone del sonido, el tacto, el olor y las sensaciones que transmite. Nos invita a no quedarnos únicamente con lo visual de una fotografía o una pintura, sino a sentir. Nuestro cuerpo tiene la capacidad de percibir el espacio en términos de antropometría, dimensionando la relación entre la escala del cuerpo y la del entorno, lo que nos ayuda a experimentar el espacio de manera distinta.

También percibimos la temperatura del lugar, si es frío o caliente, así como las texturas, los colores y el uso de la iluminación, elementos que alteran y juegan con nuestra percepción. Por eso, cuando un espacio es diseñado con una intención más profunda, genera atracción en los usuarios y produce una experiencia sensorial más completa. Una imagen puede quedarse en lo visual, pero no puede provocar lo que significa realmente habitar un espacio.

Aquí es donde encontramos la relación entre el arte instalación y la arquitectura, especialmente en los espacios interiores, ya que el espectador que antes observaba desde afuera se convierte en un usuario que se adentra y vive la experiencia. La persona deja de solo observar la obra y comienza a generar una conexión a través de ella.

Este tipo de diseño transforma la relación entre cuerpo, espacio y arte, donde quienes habitan el lugar también se vuelven parte de la obra. Sin alguien que lo experimente, no existiría la necesidad de crear estos espacios con una intención profunda, porque nadie buscaría habitarlos; precisamente ahí radica el objetivo del arte instalación.

Como afirma Juhani Pallasmaa: “Los ojos quieren colaborar con los otros sentidos”. Esta idea ayuda a reafirmar y justificar el cuestionamiento sobre cómo la arquitectura sí privilegia lo visual, pero no debería limitarse únicamente a ello, sino buscar también una experiencia sensorial más completa.

“Los ojos quieren colaborar con los otros sentidos”

Juhani Pallasmaa

James Turrell, Aten Reign, Guggenheim Museum, Nueva York, 2013.

En la imagen podemos observar que la percepción arquitectónica de este espacio funciona como un ejemplo de arte instalación, donde el artista, a través de juegos de luz, transforma el espacio y lo convierte en la obra principal. El usuario que visita el lugar no va a observar algo en específico, sino que busca vivir la experiencia dentro de una atmósfera donde el color, la luz y las dimensiones se vuelven el diseño principal, dejando a un lado la estructura fría y blanca.

El artista, mediante capas de iluminación artificial, modifica la percepción del usuario, generando efectos sensoriales de profundidad, cambios de altura y límites espaciales. El color y la luz no son solo elementos decorativos sin justificación, sino herramientas que alteran las sensaciones del cuerpo en el espacio interior. El usuario no solo se detiene a observar, sino que mira hacia arriba y alrededor, viendo y sintiendo cómo estos elementos influyen en el comportamiento humano al habitar un espacio dirigido al público.

Desde el punto de vista arquitectónico, esta obra no solo se compone de elementos estructurales, sino que también puede ser intervenida de manera sensorial. James Turrell cuestiona el espacio al comprender que su forma visible es lo que define la experiencia, ayudándonos a entender cómo el cuerpo reacciona frente a estos elementos.

Esta obra refuerza la idea de que la experiencia espacial no se limita a una imagen. Aunque el espacio sea visualmente atractivo, también invita a ser visitado porque despierta la necesidad de estar dentro de él y sentirlo. El arte instalación propone así una experiencia sensorial y corporal, donde la arquitectura deja de ser únicamente un elemento estructural que se observa y convierte al usuario en el elemento principal de la experiencia.

Cubo blanco Bermondsey

El cubo blanco funciona como lo contrario de la obra de James Turrell, ya que mientras él intervenía el espacio con luz y color, el cubo blanco se vuelve un entorno más controlado y limpio, donde el usuario, sin darse cuenta, tiene un recorrido dirigido y se limita a generar una conexión más distante con la obra. Esta comparación ayuda a comprobar que existen distintas maneras de percibir y vivir el espacio: con James Turrell encontramos una experiencia sensorial, corporal y atractiva; en cambio, el cubo blanco se percibe como algo más limitado, limpio y puramente visual.

El problema del cubo blanco en la arquitectura es que muchos de estos patrones continúan repitiéndose. Se siguen diseñando espacios pensados principalmente para una fotografía, donde el usuario es visto más como espectador que como habitante. Esto también se refleja en los renders, imágenes que suelen tener mayor peso visual porque primero buscamos dar el "visto bueno" a la apariencia, en lugar de preguntarnos cómo queremos sentirnos dentro del espacio, cómo los colores y las texturas influyen en nuestra experiencia diaria, si el lugar provocará calor o frío, o si aquello que vemos realmente cumplirá con nuestras expectativas sensoriales.

Yayoi Kusama: Mirror Room

En este ejemplo podemos observar cómo la artista, a través de herramientas de percepción, límite y cuerpo, crea un espacio de arte instalación que busca ser fotografiado, pero que, al estar dentro, genera la experiencia de perderse en un cubo repleto de espejos. Yayoi Kusama logró entender que los límites espaciales no son solamente físicos, sino que también generan sensaciones en nuestro cuerpo. Al igual que con James Turrell, la estructura permanece; solamente es intervenida con herramientas que alteran la experiencia del usuario y su función dentro del espacio.

En este caso, Kusama utiliza espejos, luz, transparencias, vacíos, recorridos y alturas que demuestran que habitar un espacio también implica sentir el volumen al que nos adentramos.

La instalación rompe con la idea de que el espacio debe entenderse desde una sola perspectiva. En una arquitectura dominada por la vista, normalmente el diseñador controla cómo y desde dónde debe observarse el espacio. La perspectiva renacentista es un ejemplo claro de esto: el espacio se organiza desde un punto de vista específico y controlado. Por otro lado, la instalación contemporánea permite distintas formas de recorrer y experimentar el espacio.

|No todas las personas perciben el espacio de la misma manera, porque cada una lo recorre, se detiene y reacciona de forma distinta. Esto hace que el espacio se vuelva más abierto y menos rígido en la manera en que se experimenta. Desde esta perspectiva, el arte instalación no debería entenderse como algo separado de la arquitectura, sino como una práctica que rompe con la forma tradicional de entender y vivir el espacio.

La arquitectura puede aprender de la instalación a diseñar desde la atmósfera, el recorrido y la sensibilidad. Esto implica dejar de pensar en el usuario como alguien que solo observa el espacio y comenzar a entenderlo como alguien que lo habita y lo experimenta.

Diseñar desde este enfoque implica entender que el espacio también tiene una dimensión emocional, sensorial y social. La luz puede transformar la forma en que se percibe un espacio, como sucede en las obras de James Turrell; el reflejo puede desorientar, como ocurre en las instalaciones de Yayoi Kusama; y la neutralidad puede dirigir la mirada, como sucede en el cubo blanco. Cada una de estas estrategias demuestra que el espacio no es algo pasivo: el espacio actúa sobre nosotros, nos dirige, nos contiene, nos incomoda o nos invita a permanecer.

De esta manera, el arte instalación cuestiona una idea muy normalizada dentro de la arquitectura: que un buen espacio es aquel que simplemente se ve bien. Frente a esto surge una pregunta más compleja: ¿qué provoca el espacio en el cuerpo de quien lo habita? Esta pregunta permite mover la arquitectura del terreno de la imagen hacia el terreno de la experiencia.

“El espacio no solo existe para verse, sino para crear experiencias”.

En ese cambio, la arquitectura deja de funcionar solamente como una composición visual y vuelve a relacionarse con el cuerpo, el tiempo, la sensibilidad y, sobre todo, con la experiencia.

Además, pensar la arquitectura desde el arte instalación también permite cuestionar la manera en que hoy se diseñan los espacios. En muchos casos, los interiores contemporáneos parecen creados solo para ser fotografiados antes que para ser realmente habitados. La imagen final, el render o la publicación en redes sociales terminan teniendo más importancia que la experiencia real de quien vive ese espacio. Esto refuerza una arquitectura enfocada en la apariencia, donde la vista domina otros aspectos como el tacto, el sonido, la temperatura o la forma en que el cuerpo recorre el entorno.

El problema no es que un espacio sea visualmente atractivo, sino que todo su valor quede reducido únicamente a su apariencia y a la fotografía. Frente a esto, la instalación artística propone una relación mucho más activa con el espacio. En lugar de presentar una sola imagen, genera una experiencia que depende del movimiento, del tiempo y de la percepción de cada persona.

En obras como las de James Turrell, el espacio no se comprende de inmediato; la experiencia cambia conforme el cuerpo permanece dentro de la atmósfera luminosa y comienza a percibir la luz de una manera distinta. La luz transforma la profundidad, altera los límites y modifica la sensación de escala. Esto demuestra que la experiencia espacial no depende solamente de cambios materiales. A veces, la luz, el color o la intensidad del ambiente son suficientes para transformar la forma en que una persona percibe el espacio.

Esta idea es importante para la arquitectura porque demuestra que diseñar no consiste únicamente en organizar formas, sino también en construir experiencias y situaciones espaciales. Un espacio puede invitar al silencio, al descanso, al encuentro, a la contemplación o incluso al movimiento. Cada decisión espacial genera una reacción en el cuerpo. Por eso, la arquitectura nunca es completamente neutral: siempre influye en la manera en que una persona se relaciona con el entorno.

Conclusión

El arte instalación hace todavía más evidente esta condición porque lleva al límite muchos de los elementos que la arquitectura utiliza todos los días, como la luz, la escala, la materialidad, el recorrido, el vacío y la atmósfera. La diferencia es que, dentro de la instalación, estos elementos dejan de funcionar como fondo y se convierten en protagonistas de la experiencia espacial. Por eso puede entenderse como una herramienta crítica para los diseñadores, ya que permite analizar cómo un espacio impacta y se siente en el cuerpo antes de enfocarse únicamente en cómo se ve.

También es importante reconocer que esta manera de entender el espacio implica una responsabilidad. Si la arquitectura tiene la capacidad de influir en los comportamientos, provocar emociones y cambiar la percepción, entonces el diseño no debería limitarse solo a resolver funciones o crear espacios visualmente estéticos. También debe considerar cómo se siente una persona dentro del espacio y qué tipo de experiencia transmite o provoca.

En este punto, la instalación artística no reemplaza a la arquitectura, pero sí la obliga a replantearse y ampliar la manera en que entiende el espacio. Ya no basta con pensar en cómo se ve un lugar, sino también en cómo se vive, cómo permanece en la memoria y cómo afecta o transforma a quien lo habita.

En conclusión, el arte instalación permite replantear la relación entre el espacio, el cuerpo y la percepción. A partir de ejemplos como las obras de James Turrell, Yayoi Kusama y el cubo blanco, puede entenderse que el espacio no es únicamente un contenedor físico ni una composición visual, sino una experiencia que afecta directamente a quien lo habita. La luz, el reflejo, la escala, el recorrido y la atmósfera no son elementos secundarios, sino recursos capaces de transformar la forma en que una persona se mueve, percibe, siente y permanece dentro de un espacio.

Esta reflexión también cuestiona la importancia que históricamente se le ha dado a la vista dentro de la arquitectura. Durante mucho tiempo, el espacio se ha entendido como algo que debe verse bien, representarse de forma correcta y funcionar principalmente desde lo visual. Sin embargo, esta manera de entender el espacio resulta limitada porque deja fuera la experiencia corporal. Un espacio no puede comprenderse solamente desde una fotografía, un render o una perspectiva. También se entiende al recorrerlo, tocarlo, escucharlo y habitarlo. Por eso, el arte instalación funciona como una herramienta crítica, porque demuestra que el usuario no es solo un espectador, sino un cuerpo activo que vive y participa en la experiencia espacial.

La instalación contemporánea no rechaza la importancia de la imagen, pero sí demuestra que la experiencia del espacio va mucho más allá de lo visual. Su valor está en ampliar la experiencia y demostrar que el espacio puede sentirse antes de explicarse claramente. Desde esta perspectiva, la arquitectura puede aprender a diseñar no solamente desde la forma, sino desde la sensibilidad y la experiencia. Esto implica pensar en espacios que no solo sean visualmente estéticos, sino también atmosféricos, emocionales y verdaderamente habitables.

De esta manera, la arquitectura vuelve a relacionarse con la idea de una obra total, no porque busque ser espectacular, sino porque integra cuerpo, tiempo, percepción y experiencia en una misma vivencia espacial. Entonces, la pregunta ya no es solamente si un espacio se ve bien, sino qué provoca en la persona que lo habita. En ese sentido, el arte instalación abre una posibilidad crítica para la arquitectura y el diseño: crear espacios que no solo se observen, sino que realmente se vivan y se experimenten.

Bibliografía

"James Turrell | the Guggenheim Museums and Foundation," The Guggenheim
Museums and Foundation, n.d., https://www.guggenheim.org/exhibition/james-turrell.

"Instalación Artística: Características, Tipos Y Artistas," Masdearte. Información De
Exposiciones, Museos Y Artistas, n.d.,
https://masdearte.com/especiales/la-instalacion-como-creacion-en-el-espacio-caract
eristicas-tipos-y-casos/.

The Eyes of the Skin

Pallasmaa, Juhani. The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses. Chichester:
Wiley, 2012.

Atmospheres

Zumthor, Peter. Atmospheres: Architectural Environments, Surrounding Objects.
Basel: Birkhäuser, 2006.

El paisajismo

Sophia Wolk
Valentina Aicardi
Olga Sánchez

Cuando pensamos en un paisaje, casi siempre imaginamos algo natural, como una vista que simplemente existe y está ahí para ser observada. Puede ser una montaña, un jardín, una ciudad o el horizonte. Todo parece acomodarse frente a nosotros de manera ordenada, como si tuviera una lógica propia. Sin embargo, si lo analizamos con más calma, esa forma de ver no es tan simple ni tan inocente como parece.

El paisaje no es solamente lo que tenemos enfrente. En realidad, también es la forma en la que aprendimos a mirar. No vemos todo lo que existe, sino solo una parte, desde un punto de vista específico. Es como si el mundo funcionara como una imagen encuadrada, donde hay un orden claro: algunas cosas llaman más la atención, otras quedan en segundo plano y existe una diferencia entre lo cercano y lo lejano.

Esta manera de mirar no apareció de la nada, sino que proviene de una forma de entender el espacio que se ha construido a lo largo de muchos siglos.

Cambios históricos y el paisaje

Uno de los momentos más importantes en este cambio fue el Renacimiento. En esa época, las personas comenzaron a pensar el espacio de forma más racional y organizada. Apareció la perspectiva, una técnica que permitió representar el mundo de manera más realista, pero también más controlada.

Con la perspectiva, se estableció la idea de que existe un punto correcto desde donde observar y que, desde ese lugar, todo tiene sentido. Esta forma de ver no solo se quedó en la pintura, sino que también influyó en la manera de entender las ciudades, el territorio y la arquitectura.

A partir de ahí, el paisaje dejó de ser solo naturaleza y pasó a ser una representación. Denis Cosgrove explica que el paisaje no es una copia exacta del mundo, sino una construcción cultural. Esto significa que, cuando vemos un paisaje, en realidad estamos seleccionando, organizando y dando sentido a lo que vemos según una forma aprendida de mirar.

El paisaje como construcción visual

El paisaje no es algo que simplemente existe tal como lo vemos. En realidad, es el resultado de una forma de mirar que hemos aprendido con el tiempo. Muchas veces pensamos que observar un paisaje es algo natural, pero no es así. Nuestra manera de ver está influenciada por ideas y formas de pensamiento que vienen desde hace siglos.

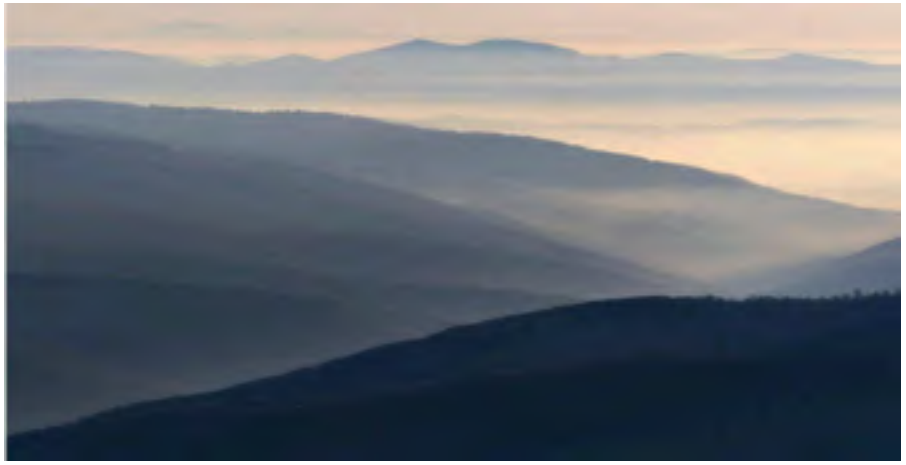
Durante el Renacimiento surgió la perspectiva, que cambió completamente la forma de representar el mundo. Antes de esto, las imágenes no seguían un orden tan claro. Pero con la perspectiva, todo comenzó a organizarse desde un punto de vista fijo. Esto quiere decir que hay un lugar específico desde donde el espectador debe mirar para que la imagen tenga sentido. Desde ese punto, las líneas se dirigen hacia un mismo lugar, los objetos cambian de tamaño según su distancia y todo se ve más ordenado.

Pero la perspectiva no es solo una técnica artística. También es una forma de pensar. Gracias a ella, el mundo empezó a entenderse como algo que se puede medir, organizar y controlar visualmente. Y dentro de esta forma de pensar es donde aparece el paisaje como género.

El paisaje, entonces, no es solo naturaleza. Es naturaleza organizada desde una mirada específica. Todo lo que aparece en un paisaje está elegido: hay un encuadre, una composición y una jerarquía. Lo que está cerca suele verse con más detalle, mientras que lo lejano se percibe más borroso. Todo está acomodado de una manera que resulte clara y fácil de entender.

Esto hace que el paisaje funcione como una imagen construida, más que como una experiencia real. Es como si el mundo se transformara en algo que podemos observar desde afuera, sin necesidad de estar dentro de él.

Además, esta forma de ver implica una distancia entre el espectador y el paisaje. La persona que observa no forma parte del espacio, sino que está separada de él. Esta distancia permite ver el conjunto completo, pero también elimina la experiencia directa de estar en el lugar.



Paisaje y poder según Denis Cossgrove

Si el paisaje es una forma aprendida de ver, entonces tampoco es neutral. No se trata solo de algo estético, sino también de una forma de relacionarnos con el espacio.

Cuando observamos un paisaje, casi siempre lo hacemos desde cierta distancia. No estamos dentro de él, sino que lo vemos desde afuera. Esta distancia nos permite entenderlo como un todo, ya que podemos abarcarlo visualmente y reconocer qué elementos son más importantes. Pero esta forma de ver también tiene otra implicación: el control.

El teórico Denis Cosgrove explica que el paisaje está relacionado con el poder porque convierte la tierra en imagen. Cuando algo se convierte en imagen, puede ser organizado, medido y representado, y eso facilita su dominio. No es lo mismo estar dentro de un espacio que observarlo desde lejos. Cuando lo vemos desde afuera, ocupamos una posición más cómoda y privilegiada.

El espectador no participa ni se involucra físicamente, solo observa. Desde esa posición, puede interpretar el territorio sin ser afectado por él. Parece que tiene una visión completa, pero en realidad es una visión construida.

Esta idea también se relaciona con herramientas como los mapas, la cartografía o incluso las estrategias militares. Todas estas formas de representar el territorio parten de una lógica similar: observar desde arriba o desde lejos para poder entender, organizar y controlar.

Por eso, el paisaje no es solo una imagen bonita. También es una forma de apropiarse del espacio. Al convertir la naturaleza en algo visible y ordenado, se vuelve algo que puede ser manejado y transformado.

Además, esta manera de ver proviene en gran parte de una visión europea, donde el territorio se ha entendido históricamente como algo que puede ser dominado. Por eso, en muchas pinturas de paisaje, la naturaleza aparece tranquila, ordenada y disponible para ser observada.

Análisis de obras

John Glover, A View of the Artist's House and Garden, in Mills Plains (1831)

En esta pintura, todo parece estar perfectamente organizado. La naturaleza no se muestra como algo caótico, sino como algo ordenado y armonioso. Los árboles, el cielo y la luz están equilibrados, creando una imagen tranquila.

El espectador observa la escena desde lejos, sin formar parte de ella. Existe una clara separación entre quien mira y lo que es observado. Esto permite ver todo el paisaje de una sola vez. Además, hay una jerarquía visual. Los elementos más importantes están en primer plano o en el centro, mientras que el fondo se vuelve menos definido. Esto responde a la lógica de la perspectiva.

También es importante notar cómo aparecen las figuras humanas. No son protagonistas, sino parte del paisaje. Esto muestra que la imagen no busca representar la realidad tal cual es, sino construir una idea específica del territorio. En este caso, el paisaje se presenta como algo ordenado y controlado, más que como un espacio real y complejo.

HIGH LINE – JAMES CORNER / DILLER SCOFIDIO + RENFRO (2009)

High Line es un proyecto contemporáneo, pero también puede entenderse como un paisaje construido. Aquí, el paisaje no es natural, sino diseñado. Está elevado sobre la ciudad, lo que crea una distancia entre el espectador y el entorno. Aunque las personas recorren el espacio, también lo observan desde arriba.

El recorrido está cuidadosamente diseñado para dirigir la mirada. Hay puntos específicos donde se abren vistas hacia la ciudad, como si fueran cuadros. Aunque es un espacio que se puede habitar, sigue teniendo una fuerte intención visual. Todo está planeado: la vegetación, los caminos y las vistas.

Esto demuestra que incluso hoy seguimos creando paisajes pensados como imágenes, no solo como espacios para vivir.

Críticas más allá de la visión

Hasta ahora, el paisaje se ha entendido principalmente como algo visual. Desde la pintura hasta la arquitectura actual, existe una tendencia a diseñar espacios que se vean bien. Sin embargo, el problema no es ver, sino reducir todo únicamente a la vista.

Cuando el paisaje se entiende solo como una imagen, pierde muchas de sus cualidades. El espacio real no es estático, sino dinámico. Se recorre, cambia y se experimenta. El paisaje tiene sonidos, olores, texturas y temperaturas. Cambia con el clima, con la luz y con el paso del tiempo. Es una experiencia mucho más rica que solo lo visual.

Por eso, la arquitectura del paisaje puede replantearse. En lugar de diseñar solo para la vista, se pueden crear espacios que se vivan de manera más completa. Esto implica dar importancia al cuerpo, al movimiento y a la experiencia. También significa aceptar que no todo debe verse perfecto desde un solo punto.

Hoy en día, esto es aún más importante porque estamos acostumbrados a consumir imágenes constantemente. Las redes sociales y las fotografías influyen en cómo entendemos los espacios. Pero, si solo pensamos en la imagen, dejamos fuera una parte fundamental de la experiencia. Por eso, repensar el paisaje más allá de lo visual no es solo una idea teórica, sino una forma de mejorar el diseño y crear espacios más humanos.

Conclusión

Después de analizar el paisaje desde diferentes puntos de vista, queda claro que no es algo completamente natural ni neutral. Más bien, es una forma construida de ver el mundo. A lo largo del tiempo, hemos aprendido a mirar desde cierta distancia, a organizar lo que vemos y a darle sentido a través de la imagen. Este proceso ha sido útil, porque nos ha permitido entender mejor el espacio. Sin embargo, también ha limitado nuestra forma de experimentarlo. Cuando el paisaje se reduce únicamente a lo visual, se dejan de lado muchos aspectos importantes. El problema no está en mirar, sino en pensar que ver es lo único que importa. El paisaje no es solo una imagen, es una experiencia completa que involucra el cuerpo, el movimiento, el tiempo y las emociones.

Hoy en día, seguimos repitiendo esta forma de ver. Diseñamos espacios que se ven bien en fotografías, que funcionan como imágenes atractivas. Pero muchas veces olvidamos cómo se sienten realmente esos lugares. La arquitectura no solo debe ser observada, también debe ser vivida. Los espacios no son solo para mirarlos, sino para habitarlos, recorrerlos y experimentarlos. Por eso, es importante cuestionar la importancia que le damos a la imagen. No se trata de eliminar lo visual, sino de entender que es solo una parte del todo.

El reto está en diseñar paisajes más abiertos, más flexibles y más humanos. Espacios que no estén pensados únicamente para ser vistos, sino también para ser vividos. Esto implica aceptar que el paisaje no siempre será perfecto o completamente controlado. Y eso no es algo negativo, sino todo lo contrario. Es lo que hace que cada experiencia sea diferente y significativa.

Bibliografía

1.Cosgrove, D. (2003). Landscape and the European sense of
sight.Recuperado de
2.https://www.lancaster.ac.uk/staff/philosophy/awaymave/304/cosgrove.pdf
1.Corner, J. (1999). The agency of mapping: Speculation, critique and
invention.
2.Recuperado de
https://monoskop.org/images/4/4d/Corner_James_The_Agency_of_Mapping_1999.pdf
1.Meyer, E. K. (2008). Sustaining beauty: The performance of appearance.
Journal of Landscape Architecture.
2.Recuperado de
https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/18626033.2008.9723392
1.Waldheim, C. (2016). Landscape as urbanism.
2.Recuperado de
https://www.harvarddesignmagazine.org/issues/33/landscape-as-urbanism

Régimen escópico: formas de ver, formas de habitar

Esther Bettech
Sary Sassonn
Yael Bornstein
Valessa Cardona

Cómo la arquitectura construye la mirada en cada época

Ver no es un acto inocente ni puramente biológico. Aunque podría pensarse que la visión es una capacidad natural del ser humano, en realidad está profundamente condicionada por factores históricos, culturales y tecnológicos. Cada época construye sus propias formas de percibir el mundo, estableciendo qué es visible, cómo se organiza lo visible y desde qué posición se observa. A este conjunto de condiciones que determinan la experiencia visual se le denomina régimen escópico (Jay, 1988; Crary, 1992).

El régimen escópico no solo define lo que vemos, sino también cómo interpretamos lo que vemos. En este sentido, la mirada no es individual, sino colectiva: aprendemos a ver a través de estructuras culturales que organizan nuestra percepción.

Dentro de este marco, la arquitectura ocupa un lugar central. Como disciplina que configura el espacio físico de la experiencia humana, no solo es objeto de la mirada, sino también un agente activo en su construcción. A través de la proporción, la luz, la materialidad y los recorridos, el espacio arquitectónico dirige la atención y condiciona la percepción.

Este artículo sostiene que la arquitectura no solo responde a un régimen escópico, sino que también participa en su producción y transformación (Jay, 1988). Es decir, no solo refleja una forma de ver, sino que contribuye a construirla y, en algunos casos, cuestionarla.

A partir de esta premisa, se analizarán distintos momentos históricos en los que la arquitectura ha configurado formas específicas de percepción, evidenciando cómo cada régimen escópico implica una manera particular de habitar el espacio. Más allá de una revisión descriptiva, el objetivo es problematizar la relación entre visión y arquitectura, entendiendo que lo que está en juego no es únicamente la forma de los espacios, sino la construcción misma de la experiencia sensible.

En última instancia, reflexionar sobre el régimen escópico en la arquitectura permite replantear su condición como arte: no solo como producción formal, sino como una práctica capaz de incidir en la manera en que los sujetos perciben, interpretan y habitan el mundo.

La mirada clásica: orden, proporción y centralidad

En la antigüedad clásica y el Renacimiento, la visión se estructuró bajo principios de orden, simetría y proporción, donde el mundo era concebido como un sistema inteligible y armónico. La invención de la perspectiva lineal en el Renacimiento marcó un punto de inflexión en la historia de la percepción: el espacio comenzó a organizarse a partir de un único punto de vista, estableciendo una relación directa entre el observador y lo observado (Panofsky, 1991).

La mirada barroca: movimiento, ilusión y afecto

Análisis:

La perspectiva no es solo una herramienta técnica, sino también un modelo epistemológico. Al fijar un punto de vista privilegiado, construye una visión del mundo centrada en el sujeto, quien se posiciona como medida de todas las cosas. La arquitectura adopta este principio mediante ejes, simetrías y jerarquías espaciales que conducen la mirada hacia un centro claramente definido (Panofsky, 1991).

Este régimen escópico refuerza una lógica de control: el espacio es legible, ordenado y predecible. La experiencia visual se vuelve estable, permitiendo al espectador comprender el entorno de manera totalizante. En este contexto, ver equivale a dominar, ya que la organización visual del espacio facilita su apropiación intelectual.

El Barroco introduce una ruptura significativa con la estabilidad visual del periodo anterior. Frente a la claridad renacentista, propone una experiencia basada en el movimiento, la complejidad y la teatralidad. La arquitectura deja de ser un objeto estático para convertirse en una secuencia de eventos espaciales que se revelan progresivamente (Wölfflin, 2015).

En este régimen escópico, la mirada pierde su punto fijo y se vuelve dinámica. La arquitectura barroca utiliza curvas, contrastes de luz y sombra, y ornamentación para generar efectos de profundidad e ilusión que desestabilizan la percepción.

El espacio ya no se comprende de un solo vistazo, sino que exige ser recorrido.

Modernidad: transparencia, función y vigilancia

Esta transformación implica un cambio en la relación entre el sujeto y el espacio: la experiencia visual se vuelve corporal. El espectador ya no es un observador distante, sino un participante inmerso en una escenografía que apela a sus emociones. La arquitectura, en este caso, no busca ser completamente racionalizada, sino generar impacto, sorpresa y afecto.

Con la llegada de la modernidad, la visión se reconfigura bajo los principios de la funcionalidad, la eficiencia y la racionalización del espacio (Le Corbusier, 2006).

La arquitectura moderna rechaza el ornamento y apuesta por la claridad estructural, promoviendo espacios abiertos, plantas libres y el uso de materiales industriales como el acero y el vidrio. La transparencia se convierte en un valor central del régimen escópico moderno. El uso extensivo del vidrio permite disolver los límites entre interior y exterior, generando una continuidad visual que redefine la experiencia espacial.

Sin embargo, esta apertura también introduce una dimensión de control: todo puede ser visto y, por lo tanto, todo puede ser supervisado.

La arquitectura moderna no solo organiza el espacio físico, sino también el comportamiento de sus usuarios. La visibilidad constante actúa como un mecanismo de regulación, donde la mirada se convierte en una herramienta de disciplina. Así, el espacio arquitectónico no solo facilita la función, sino que también estructura relaciones de poder a través de la percepción (Foucault, 1975).

Arquitectura como dispositivo escópico

Más allá de los periodos históricos, es posible entender la arquitectura como un dispositivo que produce y regula la visión. No se trata únicamente de un contenedor de actividades, sino de un sistema que organiza la relación entre el cuerpo, el espacio y la mirada (Foucault, 1977).

En este sentido, la arquitectura actúa como un mediador entre el sujeto y su entorno. No vemos el espacio tal como es en sí mismo, sino a través de las condiciones que el diseño establece. Esto implica que la percepción está siempre estructurada, guiada y, en cierta medida, limitada por el dispositivo arquitectónico.

Comprender la arquitectura desde esta perspectiva permite reconocer su capacidad de incidir en la construcción de la realidad sensible. Más que ser un objeto pasivo de contemplación, el espacio arquitectónico participa activamente en la formación de la mirada, configurando formas específicas de habitar y entender el mundo.

Cierre

El concepto de régimen escópico permite comprender que la visión no es un acto natural ni universal, sino una construcción histórica que responde a condiciones culturales, tecnológicas y sociales específicas (Jay, 1988).

A lo largo del tiempo, cada época ha configurado su propia manera de ver, y la arquitectura ha sido un medio fundamental para materializar y reproducir estas formas de percepción.

Desde la centralidad y el control visual del Renacimiento, pasando por la experiencia emocional y dinámica del Barroco, hasta la transparencia racional de la modernidad y la saturación fragmentada de la contemporaneidad, se evidencia que la arquitectura no solo se adapta a la mirada de su tiempo, sino que la produce activamente.

En este sentido, diseñar espacio implica también diseñar percepción.

Reconocer a la arquitectura como un dispositivo escópico implica asumir su capacidad de influir en la manera en que los sujetos se relacionan con el entorno. No se trata únicamente de resolver funciones o generar estética, sino de construir experiencias sensibles que condicionan lo que se vuelve visible, lo que permanece oculto y la forma en que se jerarquiza la realidad.

En un contexto contemporáneo dominado por la sobreproducción de imágenes, esta reflexión adquiere mayor relevancia (Debord, 1992). La arquitectura tiene el potencial de resistir la superficialidad visual proponiendo espacios que inviten a una percepción más consciente, más lenta y más crítica. Esto abre una pregunta fundamental para el ejercicio proyectual: ¿es posible diseñar espacios que no solo respondan al régimen escópico actual, sino que también lo cuestionen?

Así, la arquitectura reafirma su dimensión artística no solo por su capacidad formal, sino por su poder de incidir en la sensibilidad humana. Más que ser vista, la arquitectura enseña a ver.

Bibliografía

Crary, Jonathan. Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century. Cambridge: MIT Press, 1990.

Debord, Guy. La sociedad del espectáculo. Valencia: Pre-Textos, 1999.

Foucault, Michel. Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión. México: Siglo XXI, 2002.

Jay, Martin. Downcast Eyes: The Denigration of Vision in Twentieth-Century French Thought. Berkeley: University of California Press, 1993.

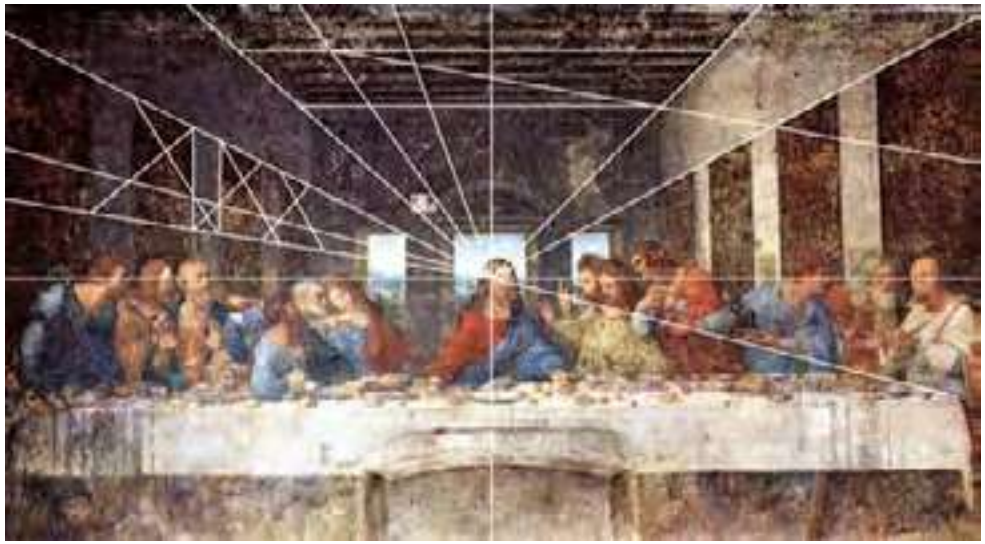
Juhani Pallasmaa. Los ojos de la piel: la arquitectura y los sentidos. Barcelona: Gustavo Gili, 2012.

El espacio en la pintura: de la perspectiva renacentista al cubismo

Julianna González
Mariana González
Ana Laila Fabris

La forma de representar el espacio ha sido una preocupación primordial a lo largo de la historia del arte, sirviendo a los artistas como medio para plasmar la percepción humana de la realidad. Si bien desde tiempos antiguos las pinturas ya buscaban sugerir profundidad y volumen, fue en el Renacimiento cuando la perspectiva lineal sentó las bases para la creación de espacios ordenados y realistas, concebidos desde un único punto de mira.

Mediante la aplicación del punto de fuga, las proporciones adecuadas y las líneas de profundidad, las obras artísticas empezaron a irradiar una sensación de orden y equilibrio visual. Esta aproximación a la representación espacial era, a su vez, un reflejo de la preeminencia de la razón y del enfoque científico que definieron aquella era.



La perspectiva renacentista y la construcción del espacio

En el Renacimiento, la manera de representar el espacio se transformó de forma notable con la llegada de la perspectiva lineal. Antes de esa época, un gran número de pinturas medievales no aspiraban a mostrar una profundidad real, sino más bien a transmitir mensajes de carácter religioso o simbólico. No obstante, los artistas renacentistas empezaron a profundizar en las matemáticas, la geometría y la observación de la realidad para crear imágenes más fieles. Valiéndose del punto de fuga y las líneas de profundidad, consiguieron simular un espacio tridimensional sobre una superficie plana.

Obras como La Última Cena, de Leonardo Da Vinci, manifiestan sin lugar a dudas este sistema. En este cuadro, todas las líneas se dirigen hacia un punto central situado tras la figura de Jesús, lo que permite organizar el espacio visualmente y enfocar la mirada del espectador. De modo similar, en La Escuela de Atenas, de Rafael, la arquitectura, los arcos y las escaleras contribuyen a crear profundidad y equilibrio visual.

Estas obras reflejan la perspectiva racional del Renacimiento, una época en la que el espacio se concebía como algo ordenado, medible y constante.

La perspectiva renacentista no solo marcó la pintura, sino también la arquitectura. Los edificios empezaron a concebirse teniendo en cuenta proporciones armoniosas y recorridos visuales estructurados. La experiencia del espacio dependía de un observador posicionado frente a un punto concreto, lo cual evidencia cómo la mirada humana pasó a ocupar el centro de la representación tanto artística como arquitectónica.

El cubismo y la quiebra del espacio tradicional

A inicios del siglo veinte, el cubismo puso en tela de juicio la noción de que la realidad pudiera plasmarse desde un único enfoque. Artistas como Pablo Picasso y Georges Braque empezaron a desmenuzar las formas y a exhibir múltiples perspectivas a la vez. En vez de generar atmósferas profundas y estructuradas, el cubismo desplegó composiciones más complejas en las que los objetos daban la impresión de desensamblarse y rearmarse sobre el plano.

En piezas como Les Demoiselles d'Avignon, las figuras dejan de acatar las normas clásicas de proporción y perspectiva. Los rostros y los cuerpos se muestran alterados y capturados desde diversas ópticas simultáneamente. Esto quiebra la concepción renacentista de un espacio estable y da pie a una vivencia visual más dinámica. La meta ya no era emular fielmente la realidad, sino reflejar cómo los seres humanos captamos y elaboramos mentalmente el espacio.

El cubismo significó una alteración trascendental en la trayectoria del arte, pues reveló que la percepción visual no es invariable ni exclusiva. Esta nueva forma de plasmar el espacio también dejó su impronta en campos como la arquitectura y el diseño contemporáneo, donde numerosos espacios actuales emplean contornos fragmentados, trayectos dispares y variadas perspectivas para crear experiencias más complejas e interactivas.

El nexo entre arte, percepción y arquitectura

La progresión de la representación espacial evidencia que la manera de observar el mundo está en perpetuo cambio. Mientras el Renacimiento procuraba dominar y ordenar la mirada del observador, el cubismo planteaba una visión más libre y plural de lo real. Estas nociones siguen presentes hoy en la arquitectura, donde el espacio no solo se concibe para ser útil, sino también para suscitar emociones y distintas sensaciones visuales.

Varios arquitectos contemporáneos emplean formas no convencionales, juegos de luz y visión, y recorridos fluidos para desafiar la idea clásica del espacio. Con ello, la arquitectura se une al arte en su afán por transformar la manera en que las personas perciben y viven su entorno.

Tanto la pintura como la arquitectura demuestran que el espacio no se limita a sus medidas reales, sino que está fuertemente influenciado por cómo lo vemos y por la interpretación que hacemos de él.

Conclusión

La forma de representar el espacio ha ido variando constantemente en función de cómo las personas entienden la realidad y la percepción visual.

En el Renacimiento, la perspectiva lineal posibilitó la creación de espacios ordenados, racionales y equilibrados, en los que todo se organizaba a partir de un único punto de vista. Esta manera de representar reflejaba el pensamiento científico y matemático de la época, además de repercutir directamente en la arquitectura y en la forma de concebir los espacios.

Por su parte, el cubismo rompió con esta idea tradicional al demostrar que la realidad no se percibe necesariamente desde una sola perspectiva. Mediante la fragmentación de las formas y la representación simultánea de diferentes puntos de vista, artistas como Pablo Picasso transformaron la manera de entender el espacio y la percepción humana. El espacio dejó de concebirse como algo fijo y estable para pasar a ser una experiencia más dinámica, subjetiva y mutable.

Estas transformaciones siguen teniendo eco hoy en día en disciplinas como la arquitectura y el diseño, donde los espacios ya no buscan únicamente ser funcionales, sino también evocar emociones y distintas experiencias visuales en las personas. De este modo, tanto la pintura como la arquitectura evidencian que el espacio no depende exclusivamente de las dimensiones físicas, sino también de la manera en que cada individuo lo interpreta y lo vive.

Estudiar la evolución de la representación espacial nos ayuda a comprender cómo el arte ha influido en nuestra forma de observar, sentir y experimentar el mundo que nos rodea.

Bibliografía

https://rephip.unr.edu.ar/bitstreams/7a41b88b-f641-47ce-b7c9-201920b74dc4/download
Gombrich, E. H. (1997). La historia del arte (16.ª ed.). Londres, Inglaterra: Phaidon Press.
Panofsky, E. (1999). La perspectiva como forma simbólica. Barcelona, España: Tusquets Editores.
Stangos, N. (1994). Conceptos del arte moderno. Madrid, España: Alianza Forma.
Tatarkiewicz, W. (2001). Historia de seis ideas: arte, belleza, forma, creatividad, mímesis y experiencia estética. Madrid, España: Tecnos.

La arquitectura y la Obra-de-arte-total

Isabella Gomez
Alessandra Aguayo
Valentina Velázquez

Casa Batlló

La Casa Batlló de Antoni Gaudí se muestra como un espacio donde todos sus elementos —la forma, la luz y la materialidad— provocan una experiencia sensorial unificada. Sus superficies curvas, los detalles orgánicos y la luz natural que se filtra a través de las ventanas no responden únicamente a una lógica funcional, sino a la intención de generar un entorno envolvente.

En este sentido, la arquitectura deja de percibirse como un contenedor neutral y comienza a entenderse como una experiencia total, donde el usuario no solo habita el espacio, sino que también es afectado constantemente por él.

Sin embargo, esta aparente fluidez no surge de manera espontánea. Cada decisión dentro del espacio, desde la distribución hasta los detalles mínimos, responde a una composición cuidadosamente dirigida, en la que el recorrido, la mirada y la forma en que se percibe el espacio ya están previamente condicionados.

Lo que en un principio puede entenderse como una experiencia libre también puede verse como un sistema que delimita la manera en que el usuario interactúa con el entorno. Aquí surge una pregunta: ¿hasta qué punto el espacio es vivido libremente y en qué medida está siendo guiado?

La obra de arte total

Esto puede comprenderse a partir del concepto de “obra de arte total”, desarrollado por Richard Wagner, el cual propone la integración de distintas disciplinas para construir una experiencia unificada. Desde una perspectiva arquitectónica, esta propuesta busca no solo diseñar el espacio, sino también todos los elementos que lo componen dentro de un proceso coherente.

Independientemente de la intención de integrar, la arquitectura concebida como obra de arte total no solo genera una experiencia, sino que también decide cómo se vive. En este sentido, el espacio deja de ser únicamente un lugar para habitar y pasa a ser un dispositivo que influye en la percepción y el recorrido del usuario, provocando una tensión clara entre la unidad estética del entorno y la libertad de quien lo experimenta.

Desde esta problemática, en este artículo abordaremos la idea de unidad total como un ideal arquitectónico que promete una experiencia integrada; los mecanismos mediante los cuales el espacio no solo organiza, sino que también dirige la percepción del usuario; y reflexiones sobre el papel del habitante frente a una experiencia previamente diseñada, cuestionando hasta qué punto su

La idea de la arquitectura como una “obra de arte total” implica una intención clara de integración absoluta entre todos los elementos que conforman el espacio. No se trata únicamente de diseñar muros, techos o estructuras, sino de tomar en cuenta cada detalle como parte de un sistema coherente que responde a una lógica estética y sensorial unificada.

En este sentido, Casa Batlló puede entenderse como un ejemplo paradigmático donde la forma, la luz y los materiales no funcionan de manera independiente, sino como partes de un todo cuidadosamente orquestado. Esta integración busca eliminar cualquier ruptura en la experiencia del usuario, generando una continuidad perceptiva que envuelve completamente al habitante.

Sin embargo, esta búsqueda de unidad también implica una forma de control sobre la experiencia. Al diseñar todos los elementos bajo una misma intención, el arquitecto no solo propone un espacio, sino que condiciona la manera en que este será recorrido, observado y vivido. La iluminación, por ejemplo, no solo cumple una función técnica, sino que dirige la mirada hacia ciertos puntos específicos, creando jerarquías visuales dentro del espacio.

De la misma manera, las formas curvas y orgánicas no solo aportan una estética particular, sino que influyen en el desplazamiento del cuerpo, guiando el movimiento de manera casi imperceptible. Así, el usuario se convierte en parte de un recorrido previamente diseñado, aunque perciba esta experiencia como natural o libre.

Esta aparente contradicción entre libertad y control abre un campo de reflexión fundamental en la arquitectura contemporánea. Por un lado, la obra de arte total promete una experiencia estética rica, inmersiva y coherente, capaz de generar sensaciones profundas en el usuario. Por otro lado, esta misma coherencia puede interpretarse como una limitación, en la medida en que reduce las posibilidades de interpretación individual del espacio.

El habitante ya no se enfrenta a un entorno abierto, sino a un sistema que ha sido cuidadosamente estructurado para provocar ciertas emociones y recorridos específicos. En este sentido, la arquitectura deja de ser un fondo neutral y se convierte en un agente activo dentro de la experiencia humana.

A partir de esto, es posible analizar cómo los mecanismos espaciales operan como herramientas de dirección perceptiva. Elementos como la escala, la textura y la secuencia espacial no son decisiones arbitrarias, sino estrategias que influyen directamente en la forma en que el usuario se relaciona con el entorno.

Por ejemplo, un espacio comprimido que se abre repentinamente genera una sensación de sorpresa o expansión, mientras que una secuencia de espacios homogéneos puede producir calma o monotonía. Estas decisiones, lejos de ser neutrales, construyen una narrativa espacial que el usuario experimenta de manera progresiva. Así, la arquitectura se asemeja a un lenguaje que comunica a través de sensaciones más que de palabras.

En este contexto, el papel del habitante se vuelve especialmente relevante. Aunque el espacio está diseñado con una intención clara, la experiencia nunca puede ser completamente controlada, ya que cada individuo interpreta y vive el entorno de manera distinta. Factores como la memoria, la cultura y las emociones personales influyen en la percepción del espacio, generando lecturas múltiples de una misma obra. Esto significa que, a pesar de los intentos del arquitecto por dirigir la experiencia, siempre existe un margen de libertad en la manera en que el usuario se apropia del espacio. Esta tensión entre diseño e interpretación es lo que mantiene viva la relación entre arquitectura y experiencia.

No obstante, es importante cuestionar hasta qué punto esta libertad es real o simplemente una ilusión. Cuando todos los elementos del espacio han sido cuidadosamente diseñados para provocar ciertos efectos, la capacidad del usuario para reinterpretar el entorno puede verse limitada. Incluso las decisiones aparentemente más sutiles, como la elección de materiales o la dirección de la luz, forman parte de un sistema que orienta la percepción. De esta manera, la arquitectura puede entenderse como un dispositivo que no solo alberga la vida, sino que también la moldea de manera constante. El usuario, aunque activo, se encuentra dentro de un marco previamente definido que condiciona su experiencia.

"La originalidad consiste en volver al origen."

Antonio Gaudí

Este planteamiento lleva a reflexionar sobre los límites de la arquitectura como sistema cerrado. Una obra completamente diseñada, donde cada elemento responde a una intención específica, corre el riesgo de volverse rígida y restrictiva. La ausencia de ambigüedad puede reducir las posibilidades de exploración y descubrimiento, elementos fundamentales en la experiencia humana del espacio.

En contraste, los espacios que permiten cierta indeterminación suelen fomentar una relación más dinámica entre el usuario y el entorno. Esto sugiere que la apertura y la flexibilidad pueden ser tan valiosas como la coherencia y la unidad en el diseño arquitectónico.

Por otro lado, la búsqueda de una experiencia total también puede interpretarse como una respuesta a la fragmentación del mundo contemporáneo. En un contexto donde la vida cotidiana está marcada por la velocidad y la dispersión, la arquitectura ofrece la posibilidad de generar espacios de coherencia y continuidad.

La Casa Batlló, en este sentido, no solo es un ejemplo de diseño, sino una propuesta de experiencia que busca integrar al usuario en un entorno armónico. Esta intención puede entenderse como un intento de reconectar al individuo con el espacio, ofreciendo una experiencia más consciente y sensorial. Sin embargo, esta misma integración plantea interrogantes sobre el grado de autonomía del usuario dentro de ese sistema.

Finalmente, es posible afirmar que la arquitectura, cuando se concibe como obra de arte total, se sitúa en una posición compleja entre control y libertad. Por un lado, ofrece una experiencia estética profundamente cuidada, donde cada elemento contribuye a la construcción de un todo significativo. Por otro, introduce un nivel de dirección que puede limitar la espontaneidad del usuario.

Esta dualidad no debe entenderse como un problema a resolver, sino como una condición inherente a la disciplina arquitectónica. Es precisamente en esta tensión donde se genera la riqueza de la experiencia espacial, abriendo la posibilidad de nuevas interpretaciones y lecturas del entorno.

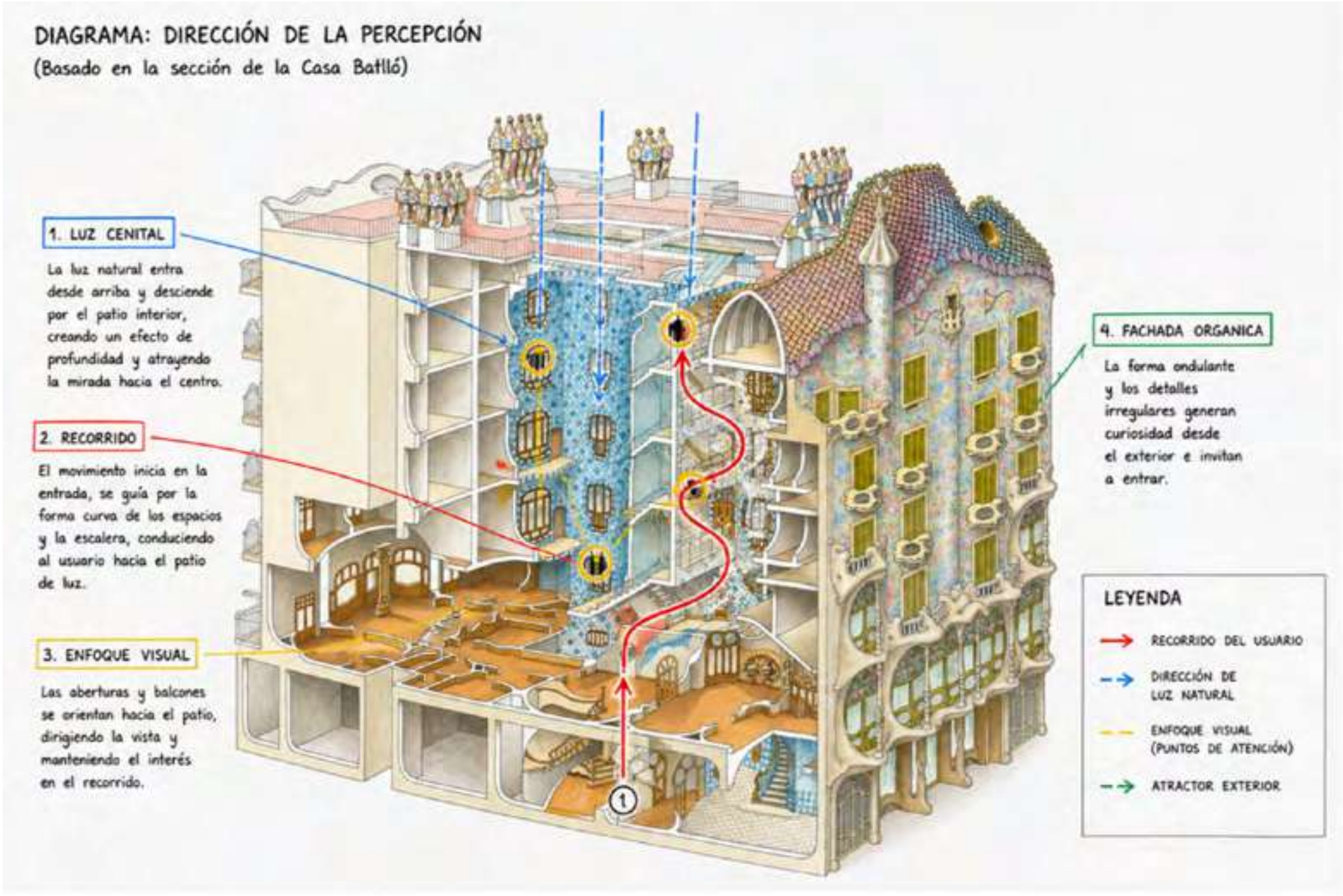


DIAGRAMA: DIRECCIÓN DE LA PERCEPCIÓN
(Basado en la sección de la Casa Batlló)
1. LUZ CENITAL
La luz natural entra desde arriba y desciende por el patio interior, creando un efecto de profundidad y atrayendo la mirada hacia el centro.
2. RECORRIDO
El movimiento inicia en la entrada, se guía por la forma curva de los espacios y la escalera, conduciendo al usuario hacia el patio de luz.
3. ENFOQUE VISUAL
Las aberturas y balcones se orientan hacia el patio, dirigiendo la vista y manteniendo el interés en el recorrido.
4. FACHADA ORGANICA
La forma ondulante y los detalles irregulares generan curiosidad desde el exterior e invitan a entrar.
LEYENDA
RECORRIDO DEL USUARIO
DIRECCIÓN DE LUZ NATURAL
ENFOQUE VISUAL (PUNTOS DE ATENCIÓN)
ATRACTOR EXTERIOR

El límite de la Obra de arte total

A lo largo de este análisis, entendemos que la arquitectura como obra de arte total deja de verse solo como una idea de integración para entenderse también como una forma de dirigir la experiencia del usuario. Lo que al inicio parece una experiencia envolvente y bien lograda también implica que el espacio ya está pensado para ser recorrido y percibido de cierta manera. En el caso de la Casa Batlló, esto se vuelve más claro. Cada elemento está diseñado no solo para integrarse con los demás, sino para influir en cómo el usuario vive el espacio. Así, la arquitectura no solo propone una experiencia, sino que en gran parte decide cómo se vive.

Aun así, el usuario nunca es completamente pasivo. Siempre existe cierta forma de interpretar y apropiarse del diseño, pero esa libertad ocurre dentro de un sistema que ya está definido desde el proyecto. Esto hace que surja una duda importante: ¿realmente somos libres dentro del espacio o solo estamos siguiendo una experiencia que ya fue pensada para nosotros? Más que dar una respuesta definitiva, esta tensión entre control y libertad es lo que hace interesante a la arquitectura. Al final, el punto no es solo diseñar una experiencia completa, sino cuestionar si en ese intento se está dejando espacio para que el usuario realmente haga suyo el lugar.

Tal vez ahí está lo más valioso: no en diseñarlo todo, sino en saber qué dejar abierto.

Bibliografía

Colomina, Beatriz. 1997. Privacy and Publicity: Modern Architecture as Mass Media. Cambridge, MA: MIT Press.

Pallasmaa, Juhani. 2005. The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses. Chichester: John Wiley & Sons.

Wagner, Richard. 1849. The Artwork of the Future

Smellscapes, tastescapes, touchscapes

Valeria Rueda Franco

La experiencia sensorial como forma de habitar el espacio

En muchas fotografías de arquitectura contemporánea, los espacios aparecen vacíos, perfectamente iluminados y silenciosos. La arquitectura suele mostrarse como una imagen limpia y estética, pensada casi siempre para ser vista. Sin embargo, cuando se habita físicamente un lugar, la experiencia cambia por completo.

La temperatura de los materiales, la humedad del ambiente, el eco, los olores e incluso la textura de las superficies modifican la forma en que se percibe el espacio. Un ejemplo claro de esto se puede ver en Therme Vals, diseñada por Peter Zumthor, donde la piedra húmeda, el sonido del agua y la atmósfera térmica generan una experiencia corporal que difícilmente puede entenderse solo a partir de imágenes.

Esta diferencia entre la imagen arquitectónica y la experiencia sensorial plantea un problema importante: gran parte de la arquitectura contemporánea continúa privilegiando la vista como principal forma de percibir y habitar el espacio, dejando en segundo plano otros sentidos que también construyen memoria, emoción y percepción.

Smellscape: El olor también construye memoria y percepción espacial.

El olor de un lugar, la textura de ciertos materiales o incluso los sabores asociados a determinados espacios cotidianos participan activamente en la relación entre el cuerpo y el entorno. Aun así, estos elementos suelen ser considerados secundarios frente a la apariencia visual.

A partir de conceptos como smellscapes, tastescapes y touchscapes, este ensayo propone analizar cómo el olfato, el gusto y el tacto también pueden construir experiencias espaciales y arquitectónicas. Más que entender los sentidos como estímulos aislados, se busca pensar cómo estos producen atmósferas capaces de transformar la manera en que una persona habita un lugar.

La tesis principal sostiene que la arquitectura no se experimenta únicamente a través de la vista, sino mediante una percepción sensorial más compleja, donde la textura, el olor y la experiencia corporal cambian completamente la manera en que una persona vive un espacio.

Hay lugares que se recuerdan más por el olor que por la forma en la que se ven. A veces basta entrar a un espacio para reconocerlo inmediatamente: la humedad de un edificio antiguo, el olor a café dentro de una cocina o incluso el aire pesado de ciertos lugares cerrados.Aunque normalmente la arquitectura se piensa desde lo visual, gran parte de la experiencia espacial ocurre a través del cuerpo y de sentidos que no siempre son visibles.

Dentro de los smellscapes, el olor funciona como una forma de construir atmósferas y memoria. Aunque un aroma no puede representarse directamente en una imagen, existen elementos visuales que permiten imaginarlo. El humo, el vapor, la luz tenue o ciertos materiales generan asociaciones sensoriales capaces de provocar una percepción física del espacio.

En muchas pinturas y fotografías, la presencia de niebla, sombras o ambientes cerrados cambia completamente la manera en que se interpreta un lugar. El espacio deja de sentirse vacío y comienza a percibirse como algo más corporal y cercano.

Esto puede observarse en Nighthawks de Edward Hopper. Aunque la obra parece silenciosa y sencilla, la iluminación artificial, el espacio cerrado y la ausencia de ventilación visible generan una atmósfera densa que permite imaginar el olor del café, del cigarro y del interior del restaurante.

Aunque el olor no aparece literalmente, la escena construye una sensación ambiental que hace que el espectador complete mentalmente la experiencia sensorial. La escena transmite aislamiento y quietud, pero también una experiencia física del espacio.

Algo parecido ocurre en espacios cotidianos como mercados, cocinas o panaderías. Muchas veces las personas recuerdan estos lugares por el olor antes que por los detalles visuales. Los aromas asociados a materiales, comida o humedad terminan formando parte de la identidad del espacio y modifican la manera en que este es habitado. Incluso cuando un lugar cambia físicamente, ciertos olores pueden mantener viva la memoria de lo que alguna vez ocurrió ahí.

Pensar la arquitectura desde el smellscape implica reconocer que la experiencia espacial no depende únicamente de la vista. El cuerpo también interpreta un lugar a través del aire, la temperatura y las atmósferas que lo rodean.

En ese sentido, el olor funciona como una especie de arquitectura invisible que puede cambiar completamente la percepción emocional de un espacio.

Tastescape: El sabor como experiencia emocional

Algunos espacios permanecen en la memoria por los sabores que se relacionan con ellos. Muchas veces una cafetería, un mercado o incluso una cocina familiar son recordados no por su diseño, sino por las experiencias que ocurren dentro de ellos.

El gusto no funciona únicamente como una sensación física; también puede construir vínculos emocionales y formas de habitar un lugar. Comer casi siempre implica compartir espacio, tiempo y ambiente con otras personas, por lo que el sabor termina formando parte de la percepción espacial.

Dentro de los tastescapes, el gusto se relaciona con atmósferas capaces de provocar cercanía, comodidad o incluso incomodidad. Aunque una imagen no puede transmitir sabores directamente, ciertos elementos visuales permiten imaginarlos.

Los colores cálidos, la iluminación, la disposición de los objetos o la acumulación de elementos dentro de un espacio pueden hacer que el espectador imagine temperaturas, texturas y experiencias asociadas a la comida. La manera en que una mesa está organizada o cómo las personas ocupan un espacio también modifica la percepción emocional del lugar.

Esto puede observarse en The Dinner Party de Judy Chicago. La instalación presenta una gran mesa triangular acompañada de platos, textiles y objetos cuidadosamente distribuidos. Más allá de representar comida, la obra convierte el acto de compartir una mesa en una experiencia espacial y simbólica. La composición genera una sensación de presencia y reunión incluso cuando el espacio está vacío.

La cercanía entre los objetos, los materiales y la iluminación hacen que el espectador imagine conversaciones, sonidos y experiencias relacionadas con el acto de comer.

Algo parecido ocurre en espacios cotidianos como restaurantes, cocinas o mercados. Muchas veces estos lugares son recordados más por el ambiente que por su apariencia visual. El olor de la comida, la cercanía entre personas y la distribución del espacio terminan creando experiencias sensoriales que permanecen en la memoria. El gusto deja de pertenecer únicamente al alimento y comienza a formar parte de la atmósfera del lugar.

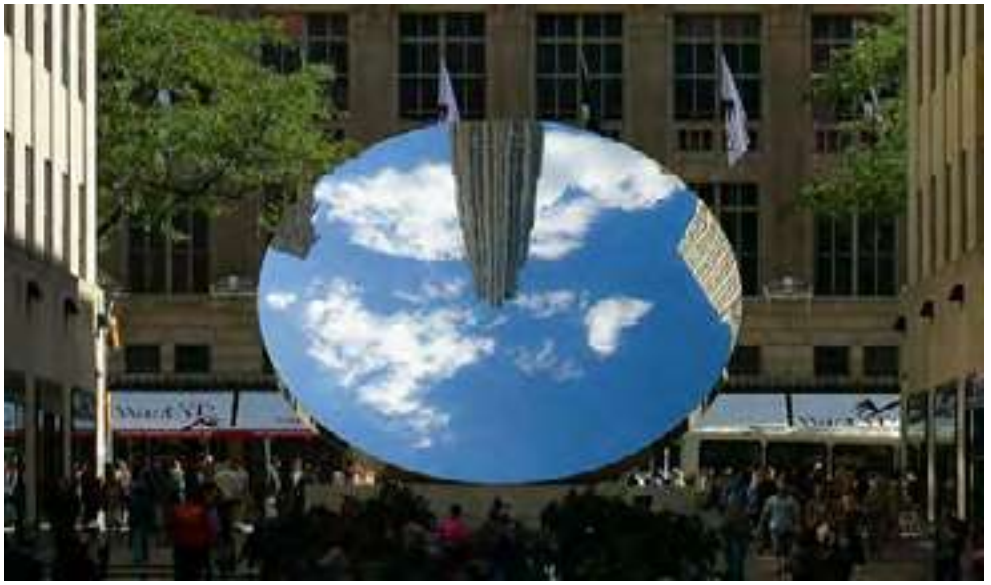
Pensar el espacio desde el tastescape implica entender que la arquitectura también se construye mediante experiencias cotidianas relacionadas con el cuerpo. La iluminación, los materiales y la manera en que las personas ocupan un espacio pueden transformar completamente la percepción emocional de un entorno.
En este sentido, el sabor funciona como una forma de conexión entre el cuerpo, la memoria y la experiencia de habitar.

Touchscape: el tacto como forma de habitar

Existen materiales que producen una sensación física incluso antes de tocarlos. Algunas superficies parecen frías, ásperas o pesadas únicamente por la manera en que son representadas visualmente. La piedra húmeda, el concreto expuesto o ciertos metales generan una reacción inmediata que hace imaginar temperatura, peso y textura.

Muchas veces el cuerpo percibe un espacio antes de entenderlo completamente, como si ciertos materiales fueran capaces de transmitir sensaciones físicas desde la distancia. Dentro de los touchscapes, la textura funciona como una conexión entre el cuerpo y el espacio. La iluminación, las sombras y el acercamiento a las superficies hacen que los materiales tengan presencia más allá de lo visual.

Un espacio construido en madera transmite una sensación distinta a uno hecho de concreto o metal, incluso si ambos cumplen la misma función. La experiencia cambia dependiendo de cómo el cuerpo percibe las superficies, la temperatura y la atmósfera del lugar.



Esto puede observarse en Sky Mirror de Anish Kapoor. La obra utiliza una superficie metálica pulida que refleja y distorsiona el entorno. Aunque el espectador no toca directamente la escultura, el material produce una sensación física inmediata.

El brillo y la deformación del reflejo hacen que el cuerpo tome conciencia de su posición dentro del espacio. Más que funcionar únicamente como un objeto visual, la pieza modifica la manera en que las personas se relacionan físicamente con el entorno que las rodea.

Algo parecido ocurre en muchos espacios arquitectónicos donde los materiales terminan definiendo la experiencia del lugar. La rugosidad de una pared, la temperatura del piso o la sensación de humedad pueden cambiar completamente la percepción emocional de un espacio. En algunos casos, las personas recuerdan más la sensación física de ciertos materiales que la forma exacta del edificio.

Pensar el espacio desde el touchscape implica reconocer que la arquitectura también se experimenta mediante el cuerpo. Las superficies, las texturas y los materiales producen atmósferas que afectan la manera en que una persona habita un entorno. El tacto deja de ser un detalle secundario y se convierte en una parte importante de la experiencia espacial.

Conclusiones

La exploración de los smellscapes, tastescapes y touchscapes permite replantear de manera profunda la forma en que entendemos la arquitectura y la experiencia del espacio. A lo largo del análisis, se ha evidenciado que la percepción arquitectónica no se limita a lo visual, sino que involucra una red compleja de sensaciones donde el olfato, el gusto y el tacto participan activamente en la construcción de memoria, emoción y significado.

Espacios como los recordados por su olor, como en Nighthawks, o aquellos que evocan experiencias gustativas y sociales como en The Dinner Party, muestran que la arquitectura puede ser activada incluso sin presencia física directa, a través de asociaciones sensoriales que el cuerpo completa de manera intuitiva.

En este sentido, el espacio deja de ser únicamente una estructura visual para convertirse en una experiencia corporal. El olor construye atmósferas invisibles que permanecen en la memoria, el gusto genera vínculos emocionales ligados a la convivencia y al acto de habitar, y el tacto transforma la relación directa con los materiales y superficies.

Obras como Sky Mirror refuerzan esta idea al mostrar cómo incluso la percepción visual de un material puede activar una respuesta física y situar al cuerpo dentro del entorno.

A partir de esto, se puede entender que la arquitectura no solo se diseña para ser vista, sino para ser vivida en múltiples niveles sensoriales. Las atmósferas, más que los objetos en sí, son las que determinan cómo un espacio es recordado y significado. Esto implica también un cambio en la manera de representar la arquitectura, ya que las imágenes no solo deberían describir formas, sino sugerir experiencias sensoriales más amplias.

Sin embargo, este enfoque abre una cuestión central: si la experiencia del espacio depende de percepciones tan subjetivas y corporales, ¿de qué manera puede la arquitectura representar o comunicar completamente estas dimensiones sin perder su complejidad? Y más aún, ¿hasta qué punto es posible diseñar espacios que no solo sean vistos, sino realmente sentidos en su totalidad?

Bibliografía

*Atmospheres are the sum of material presence and emotional perception. (Zumthor 2006, 21)

*Art is not an object, but an experience in space and time. (Chicago 1979)

*We never experience space without also experiencing our body in it. (Zumthor 2006, 35)

Atmospheres: Architectural Environments, Surrounding Objects

Zumthor, Peter. Atmospheres: Architectural Environments, Surrounding Objects. Basel: Birkhäuser, 2006.

Levin, Gail. Edward Hopper: An Intimate Biography. New York: Knopf, 1995.

The Dinner Party
Chicago, Judy. The Dinner Party: From Creation to Preservation. London: Merrell, 2007.

Sky Mirror
Celant, Germano. Anish Kapoor. Milan: Skira, 1998.

El Cubo Blanco: cuando el espacio te obliga a comportarte

Mariana Paxson
Javiera Riba
Isabella Duclaud

Sobre espacios demasiado perfectos y cuerpos quietos

Cuando entramos a un museo contemporáneo, casi siempre pasa algo. No sabemos si es por las paredes blancas, por la luz, por el silencio o porque todo se ve demasiado limpio, pero el cuerpo cambia. Bajamos la voz. Caminamos más lento. Hasta nos da pena hacer ruido.

Nadie nos lo pide, pero lo hacemos. Al principio pensamos que eso era normal, porque un museo "se supone" que se siente así. Pero justo ahí empezó a hacernos ruido. ¿Por qué aceptamos tan fácil que un espacio nos diga cómo comportarnos?

Brian O'Doherty habla del cubo blanco como ese tipo de galería blanca, silenciosa y minimalista que intenta parecer neutral. Pero mientras más lo analizamos, menos neutral se vuelve. La luz, las paredes, el silencio y hasta la distancia entre las obras están haciendo algo. No solo vemos arte: el espacio también nos enseña cómo verlo.

Para nosotras, lo más interesante del cubo blanco es que no controla gritando. Controla suave. Nadie te obliga a nada, pero igual cambias. Y creemos que por eso se volvió una de las formas espaciales más importantes del siglo XX.

Nuestra tesis es que el cubo blanco no está mal por ser blanco, limpio o minimalista. El problema es que se concentró tanto en que el arte se viera puro, que terminó olvidando algo básico: que una persona no entra a un espacio solo con los ojos. Entra con todo el cuerpo.

El ojo sin cuerpo

Lo primero que hace el cubo blanco es separar la obra de todo lo demás. Quita ventanas para que no entre el ruido de afuera, deja las paredes lo más limpias posible, controla la luz para que no haya sombras raras y usa materiales que casi no llaman la atención. Todo está pensado para que nada distraiga de la obra.

Y sí, funciona, ya que al final la obra se vuelve el centro. Pero también pasa algo: el cuerpo empieza a quedar en segundo plano, como si el museo quisiera que solo existieran tus ojos. Porque una persona no entra a un espacio solo mirando. También entra escuchando, oliendo, respirando y sintiendo si el lugar es frío, cómodo, incómodo o demasiado serio.

En el cubo blanco, muchas de esas cosas no desaparecen por completo, pero sí se apagan o se esconden un poco.Brian O'Doherty dice que la galería ideal elimina todo lo que puede interferir con la obra. Eso hace que el arte se vea más puro, pero también vuelve la experiencia menos humana.

"La galería ideal sustrae de la obra de arte todas las claves que interfieran con el hecho de que es arte."

– Brian O'Doherty

Y ahí está el punto que más nos interesa: si para mirar mejor hay que apagar todo lo demás, entonces el problema no es solo visual, sino también corporal. El cubo blanco no estaba vacío; estaba incompleto.

Al principio pensamos que eso era normal, porque un museo "se supone" que se siente así. Pero justo ahí empezó a hacernos ruido: ¿por qué aceptamos tan fácil que un espacio nos diga cómo comportarnos?

Esto también nos recordó algo que vimos en clase sobre el ocularcentrismo: la idea de que la cultura moderna terminó poniendo a la vista por encima de todos los demás sentidos.

Y sentimos que el cubo blanco hizo exactamente eso, pero convertido en espacio. Porque ya no es solo una idea: ya es pared, piso, luz, recorrido y comportamiento.

“El espectador, ese ‘yo’ incorpóreo, ese ojo errante, no tiene cuerpo en el cubo blanco; o si lo tiene, es un cuerpo educado, controlado, casi suspendido.”

Brian O’Doherty,

El espectador fabricado

Si comparas las dos imágenes, la diferencia no es solamente estética. La capilla barroca acepta que el cuerpo completo participa del espacio: hay sombras, eco, olor, textura y movimiento. En cambio, el cubo blanco intenta limpiar todo eso para que nada distraiga la mirada.

Y ahí fue donde más nos empezó a hacer ruido todo esto. Porque diseñar un espacio no es solamente decidir cómo se ve, sino también cómo se siente estar ahí: cómo suena, cómo huele y qué tan cómodo se siente el cuerpo adentro.

Y honestamente creemos que muchas veces eso termina importando igual o más que cómo se ve en una foto.

Lo segundo que hace el cubo blanco es más raro todavía: poco a poco te enseña cómo actuar. Porque nadie entra a un museo igual que entra a un café o a una plaza.

En un museo casi todos hacemos lo mismo: hablamos bajito, caminamos lento y hasta sentimos raro hacer mucho ruido. Nadie nos dio instrucciones antes de entrar.

Eso significa que el espacio ya está diciendo cosas aunque no use palabras. Y ahí está una de las cosas más fuertes del cubo blanco: no solo organiza obras, también organiza personas. Esa idea del cuerpo “suspendido” honestamente fue de las cosas que más nos gustaron del libro. Porque sí se siente así: como si el museo quisiera que fueras pura mirada y ya. Y puede sonar exagerado, pero una vez que empiezas a pensarlo ya no puedes dejar de notarlo.

Lo que faltaba: el cuerpo que respira

Aquí fue donde nos interesó muchísimo el trabajo de Sissel Tolaas. Mientras el cubo blanco intenta quitar todo lo que no sea visual, ella trabaja justamente con algo que ni siquiera puede verse: el olor.

Y eso cambia completamente la experiencia. El olor no te deja quedarte lejos viendo una obra desde fuera y ya. Entra en ti aunque no quieras. Puede incomodarte, darte nostalgia, recordarte a alguien o hacerte sentir raro o diferente. Y eso nos pareció importante porque hace que el cuerpo vuelva a aparecer dentro del espacio.

En instalaciones como The FEAR of smell — the smell of FEAR, ya no existe esa distancia tan limpia entre espectador y obra. El espacio se siente más extraño, más incómodo y mucho más humano.

Y honestamente eso fue lo que más nos gustó del trabajo de Sissel Tolaas. No intenta destruir el cubo blanco ni decir que está mal. Más bien parece devolverle cosas que había perdido: el cuerpo, la respiración y la sensación de estar realmente ahí.

Smellscapes y la arquitectura de interiores

Sissel Tolaas también trabaja con la idea de smellscape, o paisaje olfativo. Y honestamente eso nos hizo pensar muchísimo en interiores, porque cambia por completo la manera en la que entendemos un espacio. Normalmente pensamos la arquitectura casi solo desde lo visual: materiales, iluminación, colores, muebles y composición. Pero ella recuerda algo muy básico que muchas veces olvidamos: un lugar también se habita con el cuerpo entero.

Tolaas ha estudiado ciudades completas a partir de sus olores y eso nos pareció muy fuerte, porque demuestra que dos calles que visualmente pueden verse casi iguales en realidad se sienten completamente diferentes cuando entran el olor, la humedad, el aire o incluso la memoria que activa cada espacio.

Y ahí fue cuando empezamos a pensar que tal vez el cubo blanco nunca estuvo realmente vacío. Más bien estaba demasiado limpio; tan limpio que terminó apagando muchas de las cosas que hacen que un lugar se sienta vivo. Para arquitectura de interiores eso cambia muchísimo la conversación, porque cuando diseñas un espacio no solamente estás diseñando algo para verse bonito, también estás diseñando una atmósfera completa.

Cómo suena, cómo huele, cómo se siente el aire, cómo se siente el material al tocarlo y cómo cambia el espacio dependiendo de la luz o del silencio. Y honestamente creemos que muchas veces eso termina afectando más a una persona que cómo se ve el lugar en una foto.

Juhani Pallasmaa habla justamente de eso cuando critica cómo la arquitectura moderna se fue volviendo demasiado visual y empezó a olvidar otros sentidos igual de importantes para habitar un espacio (Pallasmaa, 2012).

Y sentimos que el cubo blanco es probablemente uno de los ejemplos más claros de eso: un espacio donde casi todo está pensado para verse correcto, limpio y silencioso, aunque eso también signifique apagar un poco el cuerpo. Por eso creemos que el trabajo de Sissel Tolaas no es solamente artístico. También funciona como una crítica espacial muy fuerte porque, sin decir directamente “el cubo blanco está mal”, sí demuestra que cuando vuelven el olor, la respiración y la sensación física del espacio, la experiencia cambia completamente.

La lógica del cubo blanco ya no vive solo en los museos. También aparece en tiendas, lobbies y espacios donde todo se ve perfecto, pero a veces se siente medio vacío. Lobbies de hoteles, tiendas de lujo, departamentos minimalistas, oficinas y showrooms. Muchos de estos espacios comparten una estética limpia, silenciosa y muy controlada, donde el cuerpo queda medio suspendido.

Son lugares que se ven increíbles en fotos, pero que a veces se sienten raramente vacíos cuando realmente los habitas. Y honestamente creemos que por eso este tema sigue siendo tan importante para la arquitectura de interiores. Porque diseñar un espacio no es solamente hacer que se vea bonito. También es decidir qué le pasa a alguien cuando entra ahí:

si se siente cómodo,
si quiere quedarse,
si el lugar se siente frío,
o si se siente vivo o no.

Conclusión

Después de investigar todo esto, ya no podemos entrar a un museo sin fijarnos en cómo el espacio intenta decirnos silenciosamente cómo debemos comportarnos. Y eso honestamente sí nos cambió muchísimo la forma de ver la arquitectura.

Porque antes pensábamos que el cubo blanco era solo una estética de museo. Pero después entendimos que realmente es una forma muy específica de controlar cómo vemos y cómo sentimos dentro de un lugar. Y lo más raro es que funciona sin necesidad de decir nada.
El espacio simplemente empieza a cambiarte. El argumento de Brian O'Doherty sobre la falsa neutralidad del espacio expositivo (O'Doherty, 1976) y la propuesta sensorial de Sissel Tolaas no nos parecen ideas separadas. Más bien sentimos que hablan del mismo problema desde lados diferentes.

Uno muestra cómo la modernidad convirtió la mirada en el centro absoluto de la experiencia, y la otra devuelve al espacio cosas que habían quedado olvidadas: el olor, el cuerpo, la respiración y la memoria. Y ahí creemos que está la idea más importante de todo el ensayo: la arquitectura sí trabaja con la sensibilidad humana, pero solamente cuando deja de pensar al usuario como un ojo y empieza a pensarlo como una persona completa. Porque al final nadie habita un espacio solo mirando.

Bibliografía

Colomina, Beatriz. Privacy and Publicity: Modern Architecture as Mass Media. Cambridge, MA: MIT Press, 2006.

Henning, Michelle.
“Smell and the Museum: Sissel Tolaas and the Olfactory Turn.
” Museum Worlds: Advances in Research 5, no. 1 (2017): 12–28.

Merleau-Ponty, Maurice. Phenomenology of Perception. London: Routledge, 1962.

O’Doherty, Brian. Inside the White Cube: The Ideology of the Gallery Space. Berkeley: University of California Press, 1976.

Pallasmaa, Juhani. The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses. 3rd ed. Chichester: Wiley, 2012.

Zumthor, Peter. Atmospheres: Architectural Environments, Surrounding Objects. Basel: Birkhäuser, 2006.